ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

1
ВЫПУСК



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 1

Библиотека журнала «Игромания»

Москва, 1998

ББК 28.18

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 1. - М., 1998. - 480 с.

ISBN 5-7594-0053-3

В книге представлены подробные руководства и прохождения самых лучших игр для персональных компьютеров. Приведены коды, пароли и секреты для 136 игр.

Лучшие компьютерные игры. Выпуск 1

Выпущено фирмой «Астрея», J1P № 063775 от 22 декабря 1994 г.

Подписано в печать 14.05.98. Формат 70 x 100 $_{16}$ Печать офсетная. Печ. л. 30.

Тираж 10 000 экз. Заказ № 770

Отпечатано с готового оригинал-макета в ОАО «Типография "Новости"».

107005, Москва, ул. Ф.Энгельса, 46.

СОДЕРЖАНИЕ

AGE OF EMPIRES

Разработчик	Ensemble Studios
Издатель	Microsoft
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	стратегия в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система - Windows 95.
Процессор - Pentium 60 (рекомендуется 100).
Оперативная память — 8 Мб (рекомендуется 16).
Видеоплата - 1 Мб.
Привод CD-ROM двухскоростной (рекомендуется четырехскоростной).

Надо признать, что известие о создании стратегической игры корпорацией ***Microsoft*** вызвало у игроманов некоторое недоверие. Мало кто ожидал от компании, до этого практически не занимавшейся иг рами, что она добьется такого успеха.

Age of Empires представляет собой некую смесь динамичных боевых действий **WarCraft'a** и глобальности **Civilization.** Одним из основных достоинств игры является то, что авторам удалось создать действительно целостный мир, в котором уживаются быстроразвивающиеся сражения, строительство государства и научное развитие. Игра получилась очень захватывающей и интересной. Разнообразие строений и персонажей, огромное (для real-**time'a)** количество технологий, специфические особенности каждой расы и приличное количество различных возможностей позволили **Age of Empires** достигнуть весьма завидной популярности.

С точки зрения графики, игра достаточно хороша и представляет собой улучшенный вариант **WarCraft II** и **KKiiD.** Действие происходит на псевдотрехмерной карте, объемность которой сводится к изменению характеристик и скорости передвижения героев по разным видам местности. Все персонажи и объекты спрайтовые, правда, достаточно четко и детально прорисованные и выполненные в высоком разрешении. В принципе, графика смотрится очень даже неплохо, хотя до уровня **Myth`a** и **Total Annihilation** все же не дотягивает. Музыкальное и звуковое сопровождение неплохое, хотя местами несколько однообразное. К достоинствам игры также можно отнести удобное управление и интерфейс, достаточно грамотный AI, неплохо реализованную игровую концепцию.

Безусловно, игра удалась и заслуживает внимания не только любителей стратегий в реальном времени, но и всех игроманов. Несмотря на некоторую однообразность и немного устаревшую графику, можно смело сказать, что **Age of Empires** - настоящий хит.

Режимы игры

Вы можете выбрать один из нескольких режимов игры: случайная карта, кампания, смертельная схватка, один из готовых сценариев.

Определитесь также наиболее подходящим для вас народом (если такой выбор, конечно, существует).

Когда играть против компьютера вам надоест, воспользуйтесь многопользовательским режимом. Поддерживаются сетевые протоколы JPX и TCP/IP, нуль-модемное и обыкновенное терминальное соединение по модему.

Содержание игры

Игровой процесс - это не просто длительное накопление и совершенствование боевых юнитов (предназначенных, в конечном счете, для решающей атаки), но и поэтапное развитие вашего народа, как и в любой «глобальной» стратегии типа Civilization.

И в одиночной игре с одним или несколькими виртуальными противниками, и в многопользовательском режиме для нескольких игроков вы можете сами выбрать себе нацию, которую собираетесь провести через века, начиная с самых глубин каменного века и заканчивая веком железным.

Если же вы решили пройти по очереди все четыре кампании, предлагаемые в игре, то каждой будет соответствовать свой народ, которым придется управлять на протяжении двенадцати этапов. У каждой из наций — свои достоинства и недостатки.

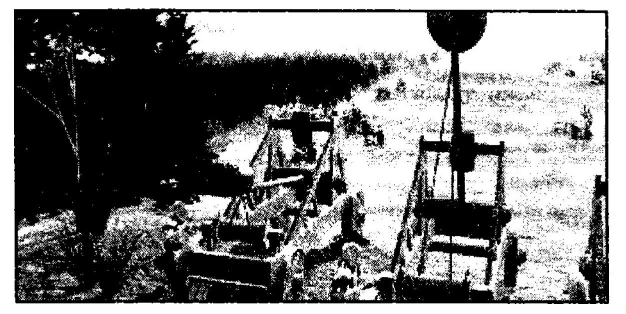
Первая из четырех кампаний — как бы вводная. Она позволяет ИГРОМАНУ освоиться с многочисленными юнитами и технологиями. Любопытно, что при таком обилии видов боевых единиц численность вашего народа весьма ограничена. Вы не можете нанять более пятидесяти персонажей (причем, за последних считаются даже обыкновенные крестьяне). Так что задавить противника числом не получится.

Однако далеко не всегда вам придется обращать в руины селения противника. Конечная цель может быть совсем иной. Для ее достижения бывает полезно применять не только силу, но и дипломатию. Вы можете заключать военные и торговые союзы, совместно делать географические открытия и обмениваться ресурсами. Причем никто не мешает вам вероломно расторгнуть заключенный договор, как только вы решите, что больше не нуждаетесь в нем.

Этапы развития вашей цивилизации соответствуют вехам становления реального человечества. Это каменный век, век земледелия, бронзовый и железный века. На каждом этапе возможны определенные исследования, повышающие характеристики юнитов и дающие возможность возведения новых построек.

Управление

Управление стандартно для стратегий в реальном времени и осуществляется мышью. Можно отметить один персонаж или, удерживая клавишу мышки, выделить несколько. Все основные действия проводятся либо непосредственно на игровом экране, либо на панели внизу. В первом случае вы просто указываете курсором на то место, куда хотите отправить ваш персонаж. Так, например, если вы выберете крестьянина и щелкните мышью на дереве, то он срубит его, если воину указать цель, то он будет атаковать ее и т. п. Но большинство специальных действий (такие, как строительство и исследование) осуществляется путем выбора соответствующей пиктограммы на интерфейсной панели. Так, чтобы построить дом, достаточно отметить крестьянина и в меню строительства выбрать то, что вы хотите соорудить. Все исследования и модернизация производятся в соответствующих зданиях аналогичным способом.



Как начать игру

Вначале отметьте пару крестьян и отправьте их на поиск пищи. Можно заняться собира-

тельством, охотой или рыболовством (если рыба недалеко от берега). Как только накопите достаточное количество ресурсов, создавайте еще одного крестьянина и отправляйте его туда же, куда и первых.

Только когда добычей пищи будет занято не менее пяти человек и постоянный приток ее будет достаточно большим, начните привлекать крестьян и на другие работы.

Юниты

Рабочий (Builder)
Выполняет всю черную работу в вашем поселении. Может строить и ремонтировать дома, рубить лес, добывать камни или золото, собирать ягоды, возделывать пашни на ферме и охотиться. Помимо этого, способен чинить приставшие к берегу корабли. Рабочий умеет даже обороняться, правда, не очень эффективно. Для найма необходимо 50 ед. пищи.

Воин с дубиной (Clubman)
Самый простой из боевых юнитов. В качестве вооружения имеет дубинку с острыми шипами и эффективен только в ближнем бою. В дальнейшем, после усовершенствования, превращается в воина с топором. Для найма необходимо 50 ед. пищи.

Воин с топором (Axeman)
Усовершенствованный и конечный вариант воина с дубиной. Дешевая и незатейливая военная сила. Вооружение — топор; эффективен только в ближнем бою. Для найма необходимо 50 ед. пищи.

Воин с коротким мечом (Short Swordman)
Достаточно сильный пехотинец, хотя и довольно легко уязвимый. Может наниматься в тех же самых казармах после проведения в них соответствующего усовершенствования. Вооружение - короткий меч. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.

Воин с широким мечом (Broad Swordsman)
Усовершенствованный воин с коротким мечом. В качестве защиты, помимо брони, появляется щит. Очень эффективен для прикрытия уязвимых в ближнем бою катапульт и священников. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.

Воин с длинным мечом (Long Swordsman)
Улучшенный вариант воина с широким мечом. По-прежнему эффективен только группами по несколько человек. Для найма необходимо 35 ед. пиши и 15 ед. золота.

Легионер (Legion)
Конечный вариант меченосца. Практически незаменим при обороне базы и для прикрытия других юнитов. Для найма необходимо 35 ед. и 15 ед. золота.

Хоплайт (Hoplite)
Выпускник Академии. Профессиональный воин. Передвигается медленно, но зато очень живуч в схватке. Хотя и дорогой, но очень опасный для противника пехотинец. Вооружение - копье. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.

Фаланга (Phalanx)
Несколько улучшенная версия хоплайта. Такие воины, если не принимать во внимание их дороговизну, могут совершать небольшие диверсии в тылу врага, и в случае чего смогут дождаться подкрепления. Для найма необходимо 60 ед. пиши и 40 ед. золота.

Центурион (Centurion)

Самый лучший пехотинец в игре. Способен сражаться как в группе, так и в одиночку. К сожалению, их цена делает нерентабельной создание больших групп этих воинов, но и несколько таких персонажей способны, обойдя оборону противника, нанести большой урон его хозяйству, перебив, например, всех рабочих. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.

Лучник (Bowman)

Самый простой из всех стреляющих воинов. Сам по себе не совершенствуется никак. Очень эффективен для найма в ранних эпохах, годится как для обороны, так и для нападения. Вооружение: лук и стрелы. Для создания необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. древесины.

Меткий лучник (Improved Bowman)

Нанимается там же, где и обыкновенные лучники - в лучной мастерской после проведения модернизации. Имеет несколько более высокие характеристики, чем просто лучники. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. золота.

Крутой лучник (Composite Bowman)

Еще более совершенный стреляющий юнит, в которого превращается меткий лучник после модернизации. Очень хорошо держать его на задних рядах под прикрытием пехоты при наступлении. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. золота.

Лучник на колеснице (Chariot Archer)

Создается все в той же мастерской после очередной модернизации. Достаточно дешевые и мобильные лучники с высоким радиусом поражения. Хороши как для небольших и быстрых набегов в тыл врага, так и для снятия обороны противника большой группой. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 70 ед. дерева.

Лучник на коне (Horse Archer)

Достаточно быстрый и мобильный воин, нанимаемый вместе со всеми остальными лучниками. В отличие от последних, имеет еще и щит. Лучше всего его использовать так же, как и лучника на колеснице — в диверсионных набегах. Выгоднее это делать смешанными группами, учитывая высокую стоимость этого юнита. Для создания необходимо 50 ед. пищи и 70 ед. золота.

Тяжелый лучник на коне (Heavy Horse Archer)

Самый мощный лучник в игре. Использовать лучше всего так же, как и его менее усовершенствованные версии, но при необходимости он может сражаться и в одиночку как на передовой, так и в тылу врага. Для создания необходимо 50 ед. пищи и 70 ед. золота.

Лучник на слоне (Elephant Archer)

Еще один вид лучника, нанимаемый там же, где и все остальные. Обладает большей защитой и еще большим радиусом поражения. Но, вместе с тем, очень дорог и медленно передвигается. За счет этого имеет смысл создавать не более одного-двух таких юнитов. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 180 ед. пищи и 60 ед. золота.

Разведчик (Scout)

Самый простой из кавалерии. Пригоден разве что для разведки, потому как, кроме высокой скорости передвижения, никакими особыми достоинствами не обладает. Не поддается усовершенствованию. Вооружение: короткое копье. Для найма необходимо 100 ед. пищи.

Колесница (Chariot)
Нанимается наряду с разведчиком, хотя и является практически его слегка усовершенствованной моделью. Эффективна только в ближнем бою. Вооружение: длинное копье. Для создания необходимо 40 ед. пищи и 60 ед. древесины.

Кавалерия (Cavalry)
Быстрый и сильный юнит для ближнего боя. Лучше всего применять такого воина для истребления вражеских рабочих, удалившихся от собственного поселения. Для создания необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.

Тяжелая кавалерия (Heavy Cavalry)
Более совершенный кавалерист, использующийся не только для быстрого истребления беззащитных крестьян, но и могущий постоять за себя на поле боя. Для найма необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.



Катафракт (Cataphract)
Самый лучший кавалерист в игре. Использоваться может повсеместно, но, учитывая высокую стоимость, лучше не оставлять его одного надолго. Надежнее всего использовать с небольшим прикрытием. Для создания необходимо 70 ед пиши и 80 ед. золота.

Боевой слон (War Elephant)
Нанимается все в тех же конюшнях. Хотя и эффективен только в ближнем бою, имеет большую разрушительную силу и немалую защиту. В качестве вооружения использует только самого себя (точнее, свои габариты и массу). Для создания необходимо 170 ед. пиши и 40 ед. золота.

Камнеметатель (Stone Thrower)
Очень эффективное для обороны оружие большой разрушительной силы. Стреляет очень далеко, причем гораздо дальше оборонных башен. Но совершенно беззащитно в ближнем бою. Поэтому при наступлении нуждается в прикрытии других боевых юнитов. Вооружение: каменные ядра. Для создания необходимо 180 ед. древесины и 80 ед. золота.

Катапульта (Catapult)
Усовершенствованный вариант камнеметателя. Обладает большей скорострельностью и большим радиусом поражения. Вооружение: камни. Для создания необходимо 180 ед. пищи и 80 ед. золота.

Тяжелая катапульта (Heavy Catapult)
Конечная стадия развития катапульты. Самое мощное оружие в игре. Вооружение: ядра. Для создания необходимо 180 ед. древесины и 80 золота.

Разведывательный корабль (Scout Ship)
Самое простое из морских военных судов. Эффективно только в больших группах. Вооружение: стрелы Для создания необходимо 135 ед. дерева.

Боевая галера (War Galley)

Улучшенный по своим боевым характеристикам вариант простого корабля. Обладает более высокой меткостью при стрельбе. Вооружение: специальные снаряды. Для создания необходимо 135 ед. дерева.

Триера (Trireme)

Самый совершенный боевой корабль. Очень мобильный и опасный морской боевой юнит, использующий баллисту и наносящий огромный урон береговой охране противника. Вооружение: снаряды. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.

Триера с катапультой (Catapult Trireme)

Создается наряду с другими триерами, но обладает еще большей разрушительной силой, чем остальные, имея катапульту. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.

Джаггернаут (Juggernaut)

Самый мощный боевой корабль во всей игре. Взяв на вооружение катапульты и обладая их разрушительной силой, стреляет еще дальше, чем усовершенствованная триера. Вооружение: ядра. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.

Рыбацкая лодка (Fishing Boat)

Небольшое мирное суденышко, ловящее рыбу в местах ее скопления на карте. Для создания необходимо 50 ед. дерева.

Рыбацкое судно (Fishing Ship)

Усовершенствованный вариант рыбацкой лодки. В отличие от нее. может перевозить больше рыбы за один заход. Для создания необходимо 50 ел. дерева.

Легкий транспорт (Transport)

Транспортное судно, способное перевозить 5 любых юнитов. Боевыми функциями не обладает. Для создания необходимо 150 ед. дерева.

Тяжелый транспорт (Heavy Transport)

Усовершенствованный вариант легкого транспорта, с грузоподъемностью до 10 любых юнитов. Для создания необходимо 150 ед. дерева.

Торговая лодка (Trade Boat)

Ваш посредник в делах внешней политики Перевозит разнообразные товары. Боевыми функциями не обладает. Для создания необходимо 100 ед. дерева.

Купеческое судно (Merchant Ship)

Усовершенствованный вариант торговой лодки. В отличие от нее, может передвигаться быстрее. Для создания необходимо 100 ед. дерева.

Священник (Priest)

Сам по себе не сражается, но с помощью магии и заклинаний перетягивает силы противника на вашу сторону. Также может лечить и ремонтировать всех и вся, кроме кораблей. Поддается множеству усовершенствований-исследований, улучшающих его способности, но все равно крайне слаб физически и нуждается в защите других юнитов. Для найма необходимо 125 ед. золота.

Артефакты (Artifacts)

Некий мобильный аналог руин. Тоже один из осколков культуры погибших цивилизаций, находка и владение которым приносит вам дополнительные очки. Но также может принести и полную победу, если вы завладеете всеми артефактами на карте и удержите

их в течение 2.000 виртуальных лет. Их можно также отнимать у другого народа, если он нашел их раньше вас. Для этого достаточно подвести любого юнита к чужому артефакту, и он станет вашим. Артефакты разбросаны по всей карте, и их количество варьируется от нуля до пяти.

Народы в игре

Если вы решили сыграть в режиме смертельной схватки, выбрав себе одну из двенадцати предлагаемых наций, то будьте готовы к тому, что ни один народ не обладает абсолютно всей мощью боевых юнитов. Кто-то искусный мореход, но дилетант в плане кавалерии, а кто-то - совсем наоборот.

Египтяне

Как **работники** египтяне - очень хорошие земледельцы, лесорубы и металлурги. Им доступны разработки в области орошения, мастерства и металлургии. Но каменотесы и золотоискатели из египтян неважные, они не могут создавать осаду и монеты.

Пехота весьма посредственная. Лучший пехотинец - это воин с коротким мечом.

Из **лучников** вам недоступны только конные и тяжелые конные лучники.

Кавалерия не самая лучшая из того, что может быть. Доступны только разведчики, колесницы и боевые слоны.

Из **осадных орудий** доступны только камнеметатели.

Защита. Доступно к исследованию все, кроме бронзового щита и железного щита.

Корабли - одни из лучших. Доступно все, вплоть до Джаггернаута.

Профессиональные войска. Возможны только хоплайты.

Священники - доступны для исследования абсолютно все возможные религиозные атрибуты.

Оборона - максимально возможная. Можно строить даже башни с баллистами.

Внутренняя политика тоже одна из лучших. Помимо основных усовершенствований, доступны и все дополнительные.

Греки

Очень неплохие **работники.** В отличие от египтян, могут изобрести и монеты, и осадные орудия.

Пехота такая же, как и у египтян. Лучший воин, доступный для найма в казармах — это воин с коротким мечом.

Лучники - худшие из возможных. Доступны для найма только простые лучники.

Кроме разведчиков, доступна только **кавалерия** и ее более совершенная версия - тяжелая кавалерия.

Одни из лучших **осадных орудий.** Возможно создание тяжелой катапульты и конечного варианта баллисты — хелеполиса.



Защита — максимальная.

Корабли - тоже одни из лучших.

Профессиональные войска. Абсолютно все, вплоть до фаланги и центуриона.

Священники неплохие. **В** храме недоступны для исследований только монотеизм и джихад.

Оборона - максимально возможная.

Внутренняя политика (так же, как и у египтян) - одна из лучших. Помимо основных усовершенствований, доступны и все дополнительные.

Вавилоняне

Не самые хорошие **работники** из возможных. Для исследования доступно все, кроме металлургии.

Пехота - доступны все виды войск.

Лучники не самые лучшие, но и не самые плохие. Возможен найм практически всех видов, кроме тяжелых конных и лучников на слоне.

Вы можете нанять любой вид **кавалерии,** кроме двух - боевого слона и тяжелой кавалерии.

Осадные орудия. Из баллист недоступно ничего, зато катапульты совершенствуются до тяжелых катапульт.

Защита. Возможна только модернизация брони до металлической брони пехоты, лучников и кавалерии. Еще возможно изобретение бронзового шита.

Корабли у вавилонян не лучшие. Из всех боевых кораблей им доступны только разведывательный корабль и боевая галера. Но зато мирные суда могут совершенствоваться максимально.

Из **профессиональных войск** доступен только хоплайт.

Священники - одни из лучших.

Оборона максимально возможная.

Внутренняя политика. Доступны только письменность и баллистика.

Ассирийцы

Очень хорошие **работники.** Для исследования доступно абсолютно все.

Пехота — есть возможность нанимать в бараках любых юнитов.

После проведения всех исследований можно нанимать почти все виды **лучников,** кроме тяжелых конных и лучников на слонах.

Кавалерия. Возможен найм разведчиков, колесниц, кавалерии и тяжелой кавалерии.

Из **осадных орудий** доступны камнеметатели, впоследствии превращающиеся в катапульты и баллисты.

Защита. Возможна только модернизация до металлической брони пехоты, лучников и кавалерии.

Корабли. Ассирийцы в игре - неважные мореходы. Торговая лодка не совершенствуется до купеческого судна, так же, как и транспорт — до тяжелого транспорта. Из боевых кораблей лучший - триера.

Из **профессиональных войск** доступен для найма только хоплайт.

Священники - одни из самых лучших.

Оборона — максимально возможная.

Внутренняя политика. Можно исследовать только письменность и баллистику.

Миноане

Работники — для исследования доступно абсолютно все, включая монеты, осаду и металлургию.

Пехота - одна из самых лучших.

Для найма доступны простые **лучники,** лучники на колесницах и конные лучники.
Кавалерия практически минимальная. Только разведчики и собственно кавалерия.
Из **осадных орудий** доступны камнеметатели, впоследствии превращающиеся в катапульты и баллисты.
Защита - абсолютно полная, включая бронзовый и железный щиты.
Не самые плохие **корабли.** Им недоступно только совершенствование торговой лодки в купеческое судно и триеры с катапультой в Джаггернаут.
Из **профессиональных войск** возможен найм хоплайта, который после модернизации превращается в фалангу.
Священники - самые примитивные. Возможно исследование только политеизма.
Оборона тоже не самая лучшая. Малая стена модернизируется только в среднюю, а часовая башня - только в смотровую.
Во **внутренней политике** доступны все исследования.

Хиттиты

Работники - одни из лучших. Для исследования доступно абсолютно все, включая монеты, осаду и металлургию.
Пехота. Невозможно усовершенствовать меченосцев только до последнего их состояния - легионера.
Из **лучников** этому народу неизвестен только тяжелый конный лучник. Все остальные доступны для найма.
С **кавалерией** ситуация, сходная с лучниками - невозможно нанимать только тяжелого кавалериста. Все остальные доступны для найма, включая боевых слонов.
Осадные орудия достаточно примитивные. Есть только возможность совершенствования камнеметателя в катапульту.
Защита — абсолютно полная.
Корабли - самые минимальные. Возможна только модернизация разведывательного корабля в боевую галеру. Все остальные корабли не модифицируются никак.
Из **профессиональных войск** возможен найм хоплайта, который после превращается в фалангу.
Священники - самые примитивные. Возможно исследование только астрологии.
Оборона — максимально возможная.
Для **внутренней политики** доступны все исследования.

Венецианцы

Не самые плохие **работники.** Из всех исследований им недоступны только осада и металлургия.
Пехота — одна из лучших.
Из **лучников** недоступны только конные лучники и, как следствие, тяжелые конные лучники.
Кавалерия. Невозможно ни одно усовершенствование в конюшне, но зато можно нанимать разведчиков, колесницы, кавалерию и боевых слонов.
Из **осадных орудий** доступны только камнеметатели.
Защита - доступен железный щит, но броня модернизируется только до состояния металлической брони пехоты, лучников и кавалерии.
Корабли. Невозможно только триеру с катапультой усовершенствовать в Джаггернаут.
Из **профессиональных войск** возможен найм хоплайта, который после превращается в фалангу.
Священники - в храме доступны все исследования.

Оборона - максимально возможная.

Внутренняя политика — почти лучшая. Недоступно только исследование архитектуры.

Шумеры

Не самые плохие **работники.** Из всех исследований им недоступно только исследование монет и металлургии.

Пехота - доступны абсолютно все виды войск.

Лучники — не блещут. Вы можете нанять либо обыкновенных лучников, либо на колеснице, либо на слоне.

Кавалерия тоже не лучшая. Для найма доступны разведчики, колесницы и боевой слон.

Из **осадных орудий** довольно скудный выбор. Разве что камнеметатель превращается в катапульту.

Зашита — почти полная, не считая изобретения железного щита.

Для кораблей - почти минимальный набор усовершенствований. Рыбацкая лодка модернизируется до рыбацкого судна, а разведывательный корабль - до боевой галеры, а затем до триеры.

Из **профессиональных войск** возможен найм хоплайта, который после превращается в фалангу.

Священники - практически самые примитивные. Могут исследовать только мистицизм и политеизм.

Оборона — максимально возможная.

Внутренняя политика — одна из лучших, доступны все исследования.

Персы

Самые неспособные **работники.** Хотя им и известна металлургия, все остальное в самом примитивном варианте. Недоступно даже колесо.

Пехота - доступен даже легион.

Лучники — почти лучшие. Невозможно нанять только тяжелого конного лучника.

Кавалерия - одна из лучших. Для найма доступны абсолютно все.

Осадные орудия достаточно примитивные. Есть только во возможность совершенствования камнеметателя в катапульту.

Защита. Абсолютно полная.

Корабли. Невозможно только модернизировать триеру с катапультой в Джаггернаут.

Профессиональные войска. Вообще никаких. Нет даже возможности построить Академию.

Священники - в храме доступны все исследования.

Оборона — почти полная, за исключением возможности постройки башен-баллист.

Внутренняя политика. Нет возможности исследования аристократии и баллистики.

Шенги

Работники - очень хорошие металлурги, лесорубы и земледельцы. Но каменотесы и золотоискатели не самые лучшие. Им недоступны последние исследования в этих двух областях деятельности — осада и изобретение монет.

Пехота. Невозможно модернизировать меченосцев только до последнего их состояния - легионера.

Лучники достаточно неплохие. Им неизвестен только тяжелый конный лучник и лучник на слоне.

Кавалерия не самая лучшая. Можно нанять только разведчиков, кавалерию и усовершенствовать последних до состояния тяжелой кавалерии.

Из **осадных орудий** доступны камнеметатели, впоследствии превращающиеся в катапульты и баллисты.

Защита - абсолютно полная.

Корабли не очень хороши у данного народа. Легкий транспорт не усовершенствуется до тяжелого транспорта, а разведывательный корабль модернизируется только до состояния боевой галеры.

Профессиональные войска. Только хоплайт.

Священники — в храме доступны все исследования.

Оборона - почти полная, за исключением возможности постройки башен-баллист.

Внутренняя политика. Возможно только появление знати, исследование письменности и архитектуры.

Ямато

Работники - очень хорошие металлурги, лесорубы и земледельцы. Но каменотесы и золотоискатели не самые лучшие.

Пехота примитивная. Помимо воинов с топором доступны только воины с коротким мечом.

Лучники достаточно неплохие. Им неизвестен только тяжелый конный лучник и лучник на слоне.

Не самая лучшая **кавалерия.** Можно нанять только разведчиков, кавалерию и усовершенствовать последнюю до состояния тяжелой кавалерии.

Из **осадных орудий** доступен только камнеметатель.

Абсолютно полная **защита.**

Почти лучшие **корабли** из того, что возможно. Нельзя только модернизировать триеру с катапультой в Джаггернаут.

Из **профессиональных войск** возможен найм хоплайта, который после превращается в фалангу.

Священники - очень примитивны. **В** храме можно исследовать только политеизм и загробную жизнь.

Оборона - почти полная, за исключением возможности постройки башен-баллист.

Внутренняя политика — одна из лучших, т. к. доступны все исследования.

Чозоны

Работники. Для исследования доступно абсолютно все.

Пехота - одна из лучших.

Лучники. Недоступно только совершенствование конного лучника в тяжелого конного лучника и невозможен найм лучника на слоне. Все остальные виды доступны для найма.

Кавалерия не самая лучшая. Можно нанять только разведчиков, кавалерию и усовершенствовать последнюю до состояния тяжелой кавалерии.

Осадные орудия достаточно примитивные. Можно создать только камнеметатель и баллисту.

До полной **защиты** не хватает только модернизации брони до кольчуги для каждого рода войск и замены бронзового щита железным.

Корабли достаточно неплохие. Недоступна только триера с катапультой и, как следствие, ее модернизация в Джаггернаут.

Профессиональные войска. Только хоплайт.

Священники - безусловно, одни из лучших. Можно провести все существующие исследования.

Оборона - Максимально возможная. Имеется возможность постройки даже башен-баллист.

Внутренняя политика не очень хорошая. Для исследований доступны только письменность, архитектура и баллистика.

Каменный век (Stone Age)

Это первая эра в развитии вашей цивилизации. Вы не можете делать абсолютно никаких усовершенствований, кроме перехода в новую эру. Да и набор возможных построек весьма ограничен.

В первую очередь создайте несколько домов, амбар (Granary) и хранилище (Storage Pit). Последние две постройки старайтесь возводить как можно ближе к тем местам, где рабочие занимаются добычей пищи и рубкой леса соответственно. Не скупитесь на дополнительную постройку этих сооружений, когда первоначальные места добычи пищи или дерева выработаны, а новые находятся достаточно далеко.

Затем, построив док и казармы, начните собирать армию. Сперва не для нападения, а лишь для обороны. В это время, возможно, имеет смысл перебросить некоторое количество селян с добычи пищи на рубку леса, для постройки мощного флота.

Век земледелия (Tool Age)

Ключевая эра в развитии вашего народа. На этом историческом этапе впервые появляется возможность каких-либо усовершенствований ваших построек и юнитов. Для перехода в эту эру необходимы хотя бы две постройки каменного века и 500 ед. пищи.

Проведите минимальные начальные усовершенствования в вашей армии. Ограничьтесь модернизацией воина с дубиной в воина с топором. Если же имеется небольшой избыток средств, то проведите исследование кожаной брони пехотинцев и лучников.

Постепенно начинайте отказываться от естественных ресурсов пищи, переходя на постройку и разработку ферм. Но не стоит это делать резко, а то уровень вашей экономики может серьезно упасть. Делайте это постепенно, «довырабатывая» плодоносящие кусты или убитых животных.

Фермы стройте в глубине базы, оставляя между ними достаточно много места для прохода крестьян, иначе последние будут долго путаться и создавать пробки в прямо в центре вашего поселения. В связи с этим начните постепенно расширять свои владения.

Постарайтесь как можно быстрее провести первые модернизации, связанные с вашим внутренним хозяйством. В хранилище исследуйте работу с инструментами, а после постройки рынка исследуйте приручение и работу с деревом. С остальными исследованиями стоит подождать до тех пор, пока в них не появится необходимость. Например, не стоит совершенствовать добычу золота, если вы еще не нашли золотого месторождения и этот металл не требуется ни на что расходовать.

После повышения производительности труда ваших селян, прежде чем переходить в следующий век, накопите небольшой запас продуктов. Если вы истратите все силы только для того, чтобы сменить эпоху, то, оставшись на какое-то время без средств, можете серьезно подорвать свою экономику после отражения даже небольшой атаки противника.

Доступные усовершенствования

Амбар

Постройка малой стены (Small Wall). Прочность — 200 ед. Стоимость — 50 ед. пищи.

Постройка часовой башни (Watch Tower). Прочность — 100 ед., вооружение — стрелы. Стоимость - 50 ед. пиши.

Хранилище

Изобретение инструментов (Toolworking). Повышает силу удара в рукопашном бою на две единицы. Стоимость — 100 ед. пиши.

Создание кожаной брони для пехотинцев (Leather Armor for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, на две единицы. Стоимость — 75 ед. пищи.

Создание кожаной брони для лучников (Leather Armor for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск на две единицы, включая конных лучников (Horse Archer) и лучников на слонах (Elephant Archer). Стоимость — 100 ед. пищи.

Создание кожаной брони для кавалерии (Leather Armor for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов, а также боевого слона (War Elephant) на две единицы. Стоимость — 120 ед. пищи.

Рынок (Market)

Вы сможете полностью отказаться от охоты и собирательства, начав создавать фермы (Farm), постройка которых становится возможной после создания рынка. И, как следствие этого, появляется возможность ряда усовершенствований.

Улучшение работы с деревом (Woodworking). Повышает на единицу расстояние полета снарядов, камней и стрел и на две — производительность труда при рубке леса. Стоимость - 120 ел. пищи и 75 ед. дерева.

Совершенствование добычи камня (Stone Mining). Повышает на три единицы производительность труда при добыче камней. Стоимость 100 ед. пищи и 50 ед. дерева.

Совершенствование добычи золота (Gold Mining). Повышает на три единицы производительность труда при добыче золота. Стоимость - 120 ед. пищи и 100 ед. дерева.

Приручение диких животных (Domestication). После этого каждая ферма изначально будет иметь ресурс пищи на 75 ед. больше прежнего. Стоимость — 200 ед. пищи и 50 ед. дерева.

Бронзовый век (Bronze Age)

В этой исторической эпохе у вас есть все условия для начала создания мощной армии и флота. В этот же период есть возможность окончательно укрепить внутреннюю экономику и заняться внешней политикой. Для перехода в эту эпоху необходимы хотя бы две постройки века земледелия и 800 ед. пищи.

Доступные усовершенствования

Амбар

Создание средней стены (Medium Wall). Прочность — 300 ед. Стоимость — 180 ед. пищи и 100 камней.

Создание сторожевой башни (Sentry Tower). Прочность - 150 ед., больший радиус поражения, чем у часовой башни, вооружение — стрелы. Стоимость — 120 ед. пищи и 50 камней.

Хранилище

Работа с металлами (Metalworking). Повышает силу удара в рукопашном бою еще на две единицы. Стоимость - 200 ед. пищи и 120 ед. золота.

Создание металлической брони для пехотинцев (Scale Armor for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, еще на две единицы. Стоимость - 100 ед. пищи и 50 ед. золота.

Создание металлической брони для лучников (Scale Armor for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск еще на две единицы, включая конных лучников и лучников на слонах. Стоимость - 150 ед. пищи и 50 ед. золота.

Создание металлической брони для кавалерии (Scale Armor for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов, а также боевого слона еще на две единицы. Стоимость - 150 ед. пищи и 50 ед. золота.

Изобретение бронзового щита (Bronze Shield). Повышает на единицу защиту пехотинцев от баллист (Ballista), хелеполиса (Helepolis) и другого оружия, включая стрелы. Стоимость — 150 ед. пиши и 180 ед. золота.

Рынок

Создание ремесел (Artisanship). Повышает на единицу расстояние полета снарядов, камней и стрел и на две — производительность труда при рубке леса. Стоимость — 170 ед. пищи и 150 ед. дерева.

Изобретение плуга (Plow). Каждая ферма после этого имеет изначальный ресурс, превосходящий прежний еще на 75 ед. Стоимость - 250 ед. пищи и 75 ед. дерева.

Изобретение колеса (Wheel). После этого все рабочие в вашем поселении станут двигаться на 30 % быстрее. Изобретение колеса необходимо также для найма колесниц (Chariot) и лучников на колесницах (Chariot Archer). Стоимость - 175 ед. пиши и 75 ед. дерева.

Правительственный центр (Government Center)

В этом веке впервые становится возможной постройка Правительственного центра и проведение трех основных усовершенствований.

Возникновение знати (Nobility). Увеличивает здоровье у всех конных юнитов, лучников на колесницах и качество самих колесниц. Стоимость - 175 ед. пищи и 120 ед. золота.

Возникновение письменности (Writing). После этого становятся возможными совместные исследования с вашими союзниками. Стоимость - 200 ед. пищи и 75 ед. золота.

Развитие архитектуры (Architecture). Уменьшает время строительства на 33 % и повышает прочность построек на 25 % . Стоимость - 150 ед. пиши и 175 ед. дерева.

Еще одна новая постройка в этом веке — это храм.



Храм (Temple)

Открытие астрологии (Astrology). Повышает эффективность обращения вражеских юнитов на вашу сторону на 30 %. Стоимость - 150 ед. золота.

Открытие мистицизма (Mysticism). Здоровье священника (Priest) удваивается. Стоимость - 120 ед. золота.

Возникновение политеизма (Polytheism). Скорость передвижения священника увеличивается на 40 %. Стоимость - 120 ед. золота.

Железный век (Iron Age)

Финальный этап в развитии вашего народа. Вся накопленная ранее армия теперь может достигнуть вершины своего развития после проведения последних исследований и модернизаций. Для перехода в эту эру необходимо иметь хотя бы две постройки бронзового века, 1.000 ед. пищи и 800 ед. золота.

Доступные усовершенствования

Амбар

Создание фортификационных сооружений (Fortification). Прочность - 400 ед. Стоимость - 300 ед. пищи и 175 камней.

Постройка охранной башни (Guard Tower). Прочность — 200 ед., больший радиус поражения, чем у сторожевой башни. Вооружение — стрелы. Стоимость — 300 ед. пищи и 100 камней.

Постройка башни с баллистой (Ballista Tower). Имеет в два раза меньшую скорострельность, чем охранная башня, но гораздо большую разрушительную силу. Использует баллисту. Стоимость - 1.800 ед. пищи и 175 камней.

Хранилище

Развитие металлургии (Metallurgy). Повышает силу удара в рукопашном бою еще на три единицы и дает возможность совершенствования тяжелой кавалерии (Heavy Cavalry) до катафракта (Cataphract). Стоимость - 300 ед. пищи и 180 золота.

Создание кольчуги для пехотинцев (Chain Mail for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, еще на две единицы. Стоимость — 125 ед. пищи и 100 ед. золота.

Кольчуга для лучников (Chain Mail for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск еще на две единицы, включая конных лучников и лучников на слонах. Стоимость - 150 ед. пищи и 100 ед. золота.

Кольчуга для кавалерии (Chain Mail for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов (а также боевого слона) еще на две единицы. Стоимость - 175 ед. пищи и 100 ед. золота.

Изобретение железного щита (Iron Shield). Увеличивает еще на единицу защиту пехотинцев от баллист, хелеполиса и другого оружия, включая стрелы. Стоимость - 200 ед. пиши и 320 ед. золота.

Рынок

Повышение мастерства (Craftsman-ship). Повышает на единицу расстояние метания снарядов, камней и стрел и на две - производительность труда при рубке леса. Это исследование необходимо для совершенствования баллисты до хелеполиса. Стоимость — 240 ед. пиши и 200 ед. дерева.

Использование орошения (Irrigation). Каждая ферма после этого получает к изначальному ресурсу еще 75 ед. Стоимость - 300 ед. пищи и 100 ед. дерева.

Изобретение денег (Coinage). Производительность труда при добыче золота увеличивается на 20 % и появляется возможность платить дань другим народам. Стоимость — 200 ед. пищи и 100 ед. золота.

Разработка осады (Siegecraft). Повышает производительность труда по добыче камня на три единицы, а рабочие теперь могут уничтожать вражеские стены и башни. Стоимость - 190 ед. пищи.

Правительственный центр

Появление аристократии (Aristo-cracy). Выпускники Академии (Academy) передвигаются на 25 % быстрее. Стоимость - 175 ед. пищи и 150 ед. золота.

Баллистические исследования (Ballistics). Повышают точность при стрельбе из катапульт (Catapulta) и баллист у всех, кто использует это оружие. После этого становится возможным создание башен-баллист. Стоимость — 200 ед. пищи и 50 ед. золота.

Алхимические исследования (Alche-my). Прибавляют на единицу силу у баллисты и хелеполиса. Стоимость — 250 ед. пищи и 200 ед. золота.

Инженерные исследования (Engineering). Повышают на две единицы дальность стрельбы у осадного оружия. Стоимость - 200 ед. пищи и 100 ед. дерева.

Храм

Исследование загробной жизни (Afterlife). Увеличивает на три единицы расстояние, на котором священник может обращать врагов на свою сторону. Стоимость — 275 ед. золота.

Создание монотеизма (Monotheism). Позволяет обращать не только врагов, но и их дома на свою сторону. Стоимость - 350 ед. золота.

Исследование фанатизма (Fana-ticism). Священник восстанавливает свою магическую силу на 50 % быстрее. Стоимость -150 ед. золота.

Джихад (Jihad) увеличивает силу и скорость простых рабочих. Стоимость — 120 ед. золота.

Постройки

Центр города (Town Center)

Основная часть вашего поселения, где нанимаются рабочие и производятся переходы из эпохи в эпоху. Возможно строительство дополнительных центров для упрощения добычи чего-либо на островах или в отдалении от основного города. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

Дом (House)

Дом, где «живут» все нанятые вами юниты: крестьяне, воины, боевые слоны, катапульты, баллисты и даже корабли. В одном здании может находиться до восьми персонажей. При недостаточном количестве этих домов вы не сможете создать больше ни одного юнита. Для постройки необходимо 30 ед. древесины.

Казармы (Barraks)

Здесь вы можете нанимать воинов для ближнего боя, а также проводить связанные с ними усовершенствования. Создавать самых простейших пехотинцев можно в любом веке и любым народом. Для постройки необходимо 125 ед. древесины.

Хранилище

Служит для хранения пищи, и здесь же производятся дополнительные усовершенствования, связанные с боевыми юнитами. При наличии хранилища рабочие носят пищу в него, а не в центр города. Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

Амбар

Служит для хранения древесины, камней и золота. Здесь же производятся усовершенствования, связанные с вашими охранными сооружениями, такими как стены (Wall) и сторожевые башни. При отсутствии амбара все носится рабочими в центр города. Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

Док (Dock)

Единственная постройка, сооружаемая на воде. Док необходим для создания боевых кораблей, транспортных, рыболовецких и торговых судов. Здесь же возможно их совершенствование. Для создания необходимо 100 ед. древесины

Рынок

Существование этого здания дает возможность возводить фермы, а также совершенствовать навыки как обыкновенных рабочих, так и лучников. Для постройки необходимо 150 ед. древесины.

Стрельбище (Archery Range)

Здание, аналогичное казармам, только здесь вы можете нанимать всевозможных лучников, начиная от самых простых и заканчивая передвигающимися на слонах. Здесь же также проводятся усовершенствования, связанные с ними. Для постройки необходимо 150 ед. древесины.

Конюшня (Stable)

Первоначально — здание для вербовки и содержания всадников, но впоследствии здесь же можно сделать колесницу и даже выдрессировать боевого слона. Как и во всех постройках этого типа, здесь возможны основные совершенствования, связанные с этими юнитами. Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

Правительственный центр

Здание, позволяющее вам несколько улучшить как внутреннюю, так и внешнюю политику. С его помощью возможны совместные географические открытия с союзниками, дополнительная модернизации как боевых юнитов, так и обыкновенных рабочих, и многое другое. Для постройки необходимо 175 ед. древесины.

Храм

Сооружение, напоминающее по своим функциям монастырь, где обучаются маги и производятся все связанные с этим исследования. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

Мировое чудо (Wonder)

Огромная монументальная постройка, должная символизировать мощь и благосостояние вашего народа. Никакой практической пользы она не приносит, но может служить залогом вашей победы в игре, если вы сумеете сохранить ее в течение 2.000 виртуальных лет (примерно 15 минут реального времени). Или просто повышает ваши очки, для чего можно построить ее в нескольких экземплярах. Если вас, конечно, не смущает непомерно высокая цена, занимаемая площадь и время, затрачиваемое на ее сооружение. Для постройки необходимо 1.000 ед. древесины, 1.000 ед. камней и 1.000 ед. золота.

Академия

Здание, практически аналогичное казармам, за тем лишь исключением, что здесь можно нанимать и модифицировать более профессиональных и умелых в боевом искусстве юнитов. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

Мастерская осадного оружия (Siege Workshop)

Мастерская, где собирается и совершенствуется тяжелая боевая техника, необходимая для осады укрепленного противника. С помощью производимых здесь катапульт и баллист можно с довольно большого расстояния нанести огромный урон врагу. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

Сторожевая башня (Tower)

В своем изначальном варианте это башни, обороняющиеся только стрелами, но после проведения соответствующих модернизаций начинают стрелять по врагу с применением баллистического оружия и превращаются в хорошо укрепленный оборонительный центр. Для постройки необходимо 150 камней.

Ферма

Небольшая плантация, на которой работает рабочий, сам же ее и строивший. Изначально имеет определенный ресурс пищи, который затем расходуется и ферму нужно строить заново. Можно на этом же самом месте. Для постройки необходимо 75 ед. древесины.

Стена (Wall)

Построив ее по периметру базы, вы сможете на время оградить себя от врагов. Для создания одного сегмента необходимо 5 камней.

Руины (Ruins)

Остатки древних цивилизаций. Владение руинами, также как и постройка Мирового чуда, дает вам очки, а контроль над всеми руинами на карте в течение 2.000 виртуальных лет (примерно 15 мин.) приносит вам победу. Завладеть руинами можно, подведя к ним любого своего юнита, причем контроль над ними можно отнимать у других народов. Количество руин на карте может доходить до пяти.

Ресурсы

Пища

Пиша в игре является неким эквивалентом денег. Накопленные запасы расходуются на различные модернизации и создание почти всех персонажей. Только такие юниты как корабли, боевые осадные машины и священники вовсе не требуют еды для своего найма.

Добыча пищи может вестись четырьмя различными способами — это рыболовство, охота, собирательство и земледелие. Первые три являются единственными доступными средствами производства еды на ранних эпохах развития. Четвертый способ становится возможным только после создания рынка, когда появляется возможность строить фермы.

Охотиться можно на газелей, зачастую в больших количествах обитающих возле поселения, львов, крокодилов и слонов. Газели не оказывают никакого сопротивления при атаке, только довольно вяло пытаются скрыться. А вот все остальные могут постоять за собственную жизнь, и их стоит опасаться. Кстати, надо сказать, что в пищу пригодны только те животные, которые были убиты охотниками. Животные, погибшие от рук воинов, бесполезно пропадают.

Собирательство, как и рыбная ловля - более мирное и безопасное занятие, чем охота. Вокруг вашего поселения наверняка растет кустарник, с которого крестьяне могут собирать ягоды. Каждый кустик несет в себе потенциал пищи, равный убитой газели - то есть 150 ед.

Рыбная ловля - очень эффективный способ добычи пищи, доступный с каменного века. Для этого всего лишь надо построить док и рыбацкую лодку. Причем, если рыба находится возле самого берега, ловить ее может самый обыкновенный рабочий-рыбак с помощью своего копья. Хотя места скопления рыбы на карте постепенно истощаются по мере отлова, обилие этих мест вряд ли заставит вас скоро отказаться от этого способа.

Постройка ферм дает практически неисчерпаемый ресурс пищи до тех пор, пока у вас хватает дерева на их возобновление. На ферме работает обычно тот же рабочий, который занимался ее постройкой. Изначально ферма несет в себе ресурс в 250 ед. пищи, в последующих веках вы можете три раза модернизировать фермы. Модернизации производятся на рынке. После истощения своего ресурса фермы исчезают, и тогда их нужно строить заново.

Дерево

Древесина - это первооснова всего в игре. Ресурс этот невосполняем. Деревья могут быть различных пород, неся в себе от 40 до 75 ед. древесины. Рабочий-дровосек сначала срубает дерево, а затем разрубает его на дрова. Как и в ситуации с фермами, одним стволом могут заниматься сразу несколько человек. Дерево жизненно необходимо для создания кораблей, баллист, катапульт и лучников всех мастей, кроме лучника на слоне. При строительстве флота расходуются солидные запасы древесины, поэтому для быстрого восполнения рекомендуется иметь не менее 5 рабочих-дровосеков.

Золото

Как и дерево, невосполнимый ресурс. Залежи золота выглядят как камни с желтыми вкраплениями, разбросанные небольшими группами. В каждой из них обычно находится от 300 до 400 ед. золота. Весь рудник обычно содержит от 3.000 до 5.000 ед. Несмотря на кажущиеся обилие, это не так много. Профессиональные боевые юниты, священни-



ки, а также исследования, в основном проводимые в монастыре, быстро истощают запасы золотого месторождения. Золото необходимо также для перехода в заключительный — железный - век.

Камни

Также как дерево и золото, камни невосполнимы. И, подобно золоту, камни довольно редки и быстро исчерпываются. В одном месторождении обычно бывает от 1.500 до 2.000 ед. камней, а в каждой группе камней — в среднем 250 ед. Но если золото можно расходовать на широкую сферу деятельности, то камни тратятся только на возведение и совершенствование оборонительных сооружений и на постройку Мирового чуда.

Торговля

Торговля имеет решающее значение при острой нехватке золота в вашем государстве. С ее помощью становится возможным очень выгодно пополнить свою казну, обменяв излишек какого-либо товара на золото у своего союзника. Но если у вас нет союзников, то при желании можно торговать с нейтралом или даже врагом (в том случае, конечно, если вы не боитесь попасть под обстрел вражеского флота или береговой охраны). Для торговли в игре совершенно не обязательно обоюдное согласие сторон. Обменивать можно любой продукт на любой другой товар по курсу один к одному. Торговая лодка способна перевозить 20 ед. того или иного продукта, на обратном пути везя уже золото. Обмениваемый товар убывает после того, как торговая лодка входит в чужой порт. Возможна также единичная модернизация торговой лодки в купеческое судно с целью увеличения скорости передвижения.

Политика

В игре ваши дипломатические отношения с соседями могут быть трех различных вариантов. Это союзник, нейтрал и враг. По сути дела, эти три позиции отражают отношение вашего соседа к вам. Изменение вручную в меню «Политика» этих положений будет означать только то, что ваши войска не станут атаковать при встрече юнитов вашего соседа. Отношение же соседа к вам не измениться никак. Но в тоже время, заключив союз с кем-нибудь из них, например, посредством уплаты дани нейтральному соседу, вы сможете беспрепятственно проходить через его территорию, рубить на ней лес, добывать золото или камни. А когда все ресурсы у него будут выработаны, можно снова сменить отношения на враждебные, предварительно введя в его город свои войска, и быстро уничтожить ничего не подозревающего недавнего союзника.

Война

Из того обилия юнитов, которое предоставлено в игре, далеко не все из них необходимы при ведении боевых действий. Если только вы решили поэтапно проходить всю игру, то в каждом сценарии вам могут понадобиться именно те или иные войска. Да и в других сценариях вам будет совершенно не обязательно доходить до последнего, железного века, производя все усовершенствования по ходу дела. Вполне можно ограничиться, скажем, веком бронзовым, и, выбрав наиболее подходящий в этом случае род войск (например, флот), разгромить им еще более отсталого противника. Помимо прочего, в качестве наступательного оружия применяются и оборонительные сооружения, например, сторожевые башни. Строить их можно практически в любой точке карты, в том числе и в непосредственной близости от самой базы противника.

Советы по прохождению

Развитие

На ранних этапах развития внимательно следите за балансом притока продуктов и регулируйте его в зависимости от конкретной ситуации. Не экономьте особенно на селянах, но и не нанимайте их больше необходимого вместо того, чтобы просто переопределить им задачи. Помните, что численность вашего народа весьма ограничена, и потому не следует разбрасываться средствами, которых всегда не хватает в ранних веках.

Начав расширять свои владения в веке земледелия, впоследствии укрепляйте и оборону, возводя стены и башни. На этом этапе нужно немного увеличить количество селян, так как теперь придется добывать новый продукт - камни, необходимые для оборонных сооружений. Можно также поискать и залежи золота и даже начать их разрабатывать, но сильно акцентировать на этом внимание не стоит — в этой эпохе оно вам не понадобится.

В бронзовом веке на золото следует обратить более пристальное внимание. К этому времени у вас должна уже сложиться достаточно крепкая оборона и развитая экономика, поэтому стоит подумать уже о войне и о торговле. Следует еще увеличить количество крестьян и окончательно сбалансировать приток продуктов, чтобы, выбрав себе основной род войск, начать его пополнять. Добейтесь такого соотношения, при котором вы могли бы практически одновременно строить армию и проводить все многочисленные модернизации в этом веке. В качестве балансирующего фактора можете использовать торговлю с вашими соседями.

Не старайтесь произвести все доступные модернизации боевых юнитов. На это может просто не хватить ресурсов. Оставьте в тени, скажем, усовершенствование лучников и заострите внимание, например, на кавалерии, совершенствуя ее до максимума.

Модернизации, связанные с вашими селянами, лучше провести все. Это заметно подхлестнет вашу экономику и создаст некоторый избыток продуктов, что позволит перейти вам в заключительный, железный век.

В этом веке необходимо довести вашу экономику до такого состояния, чтобы она могла функционировать практически без вашего участия. Ведь теперь большую часть времени вы будете посвящать войне, и если этот стройный механизм разладится, то вы можете подорвать свои силы ведением боевых действий и даже проиграть.

Постройте побольше ферм, создав задел на будущее, произведите заключительные усовершенствования своих селян. При достаточно хорошо настроенной экономике можно даже начать строить Мировое чудо, но при этом не рекомендуется вести наступательные действия, а ограничиться обороной. Как только вы начнете создавать чудо, это немедленно станет известно всем противникам, что побудит их начать совместную войну против вас.

Оборона

Оборона в игре должна носить активный характер. Как известно, лучшая оборона — это нападение. На ранних эпохах не бойтесь подойти слишком близко к рубежу перенаселения вашего народа в стремлении получше защитить свою базу. Когда начнутся первые боевые столкновения с соседями по карте, численность обороняющихся будет стремительно сокращаться. Поэтому постепенно заменяйте погибших более совершенными юнитами по мере роста вашего благосостояния. Но помните, что лучше иметь десяток воинов с топорами, чем одного хоплайта.

Нанимайте больше простых воинов. Противнику, даже если он и компьютер, тоже потребуется время, чтобы развиться и начать атаковать вас. Поэтому к моменту нападения лучше иметь хотя бы немного пусть даже и слабых юнитов и некоторое количество ресурсов для их пополнения, чем потратится на проведение модернизации воинов, которых вы потом не сможете нанять.

На высших этапах развития, когда ваше поселение начнет разрастаться, и тем более - когда вы сами начнете вести наступательные действия, вы просто не сможете уследить за всем. Поэтому стоит построить несколько оборонительных башен и обнести ваше поселение стеною.

Стена, выстроенная на побережье по самой кромке воды, сможет немного оградить вас от вражеских десантов, а башни будут уничтожать чужие транспортные корабли, пока те будут курсировать вдоль побережья в поисках места для высадки.

Никогда не отказывайтесь от мобильной обороны. Некоторое количество судов и сухопутных войск всегда следует придерживать возле базы. Дело в том, что катапульты и суда, использующие их, стреляют несколько дальше, чем даже максимально модифицированные оборонные башни. Они легко могут лишить вас вообще всей обороны, если их вовремя не перехватить. И потом, рыболовецкие суда могут промышлять в некотором отдалении, и береговая оборона просто не сможет их там защитить. Всегда надо иметь три или четыре боевых корабля, чтобы в случае чего вовремя наказать обидчика.

Не бросайте абсолютно всех воинов на решающую, как вам кажется, атаку. Держите свою оборону до самого победного конца. Даже, казалось бы, почти побежденный противник может запросто высадить встречный десант на вашу территорию, и ни башни, ни стены не сумеют его полностью остановить.

Помимо прочего, можно использовать в качестве оборонительных укреплений и естественный ландшафт. Лучник или сторожевая башня, установленные на возвышенности, стреляют дальше, а их стрелы разят больнее. Как заграждения, можно использовать и лесной массив. Не вырубайте его весь, оставляя хотя бы узкий, но сплошной ряд деревьев, и противник не прорвется сквозь него.

Старайтесь проводить все исследования, связанные с оборонительными укреплениями, но так, чтобы это не шло в убыток всему остальному вашему хозяйству.

Но все же, по возможности, не стоит подпускать противника близко к своему поселению. Если вы видите, что на вас двигается армия, сделайте упреждающий удар, встретив врага на нейтральной территории, но не забудьте оставить хотя бы несколько человек и на базе. Не надейтесь, что все вражеские юниты увязнут в вашей обороне. Некоторые из них все равно могут проскочить. И даже если вы, принимая бой на своей территории, отобьете нападение без особых потерь среди оборонявшихся, то не исключены серьезные жертвы среди мирных селян.

Исследования

Огромное количество различных модернизаций и усовершенствований, предлагаемых в игре, требует немалою количества ресурсов, поэтому проводить их все подряд будет весьма затруднительно и зачастую совершенно не нужно.

Даже когда вы разовьетесь в игре настолько, что сможете позволить себе проведение практически любого усовершенствования, не стоит совершать исследования по принципу «авось пригодится». Допустим, если у вас всего парочка священников, то вряд ли имеет смысл проводить все модернизации в храме. Тем более, что стоимость их немаленькая.

Все исследования должны проводиться естественным путем, черпая ресурсы из возникающего в процессе игры избытка тех или иных продуктов.

Если вы будете намеренно копить один из продуктов для какого-то иного исследования, не делая больше ничего, то, скорее всего, проиграете. Лучше посмотрите, почему приток этого продукта так мал и что нужно сделать для его увеличения.

Старайтесь сначала провести все намеченные вами исследования и только после этого переходить в следующий век. Не оставляйте их на потом, иначе они будут накапливаться и, в конце концов, задавят вас, как снежный ком.

В заключительном, железном веке, когда, наконец, можно будет развернуться на просторе огромного количества всевозможных модернизаций боевых юнитов, лучше всего посмотреть, какой род войск наиболее способный у выбранного вами народа, и заняться им вплотную, хотя и другие тоже не следует совсем оставлять без внимания.

Наступление

Начинать наступление на врага следует, когда вы сумеете накопить достаточно войск для того, чтобы обеспечить и оборону базы, и оставить некоторое их количество для первого броска. Как и в случае с обороной, при подготовке наступления также не стоит ждать появления на свет более мощных боевых юнитов.

Действуйте тем, что доступно в данный момент, иначе противник перехватит у вас инициативу и вам придется надолго уйти в осадное положение, тратя все силы только на то, чтобы отбить его все нарастающие атаки. Бейте первым, но не надейтесь, что первая же вылазка принесет вам заметный успех и превосходство. Скорее всего, все ваши нападавшие падут на поле боя, но зато вы сумеете оценить степень развития вашего соседа и его слабые стороны. Следующую атаку уже подготавливайте в соответствии с полученными от разведки боем данными.

Проводите больше диверсионных атак в тылу у противника. Например, узнав, где противник добывает лес, пошлите небольшую группу меченосцев и перебейте всех его лесорубов, пока он не спохватился и не выслал подмогу. Или же, подплыв к вражескому побережью и выбрав место подальше от его дока, начните обстреливать какую-нибудь, пусть даже малозначащую, постройку. Противник обязательно начнет высылать рабочих на ее починку, а вы, тем временем, отстреливайте их одного за другим. Таким образом можно неплохо подорвать его экономику, пока он сообразит, в чем дело и ласт вам отпор.

Когда же вы, наконец, почувствуете себя достаточно сильным, чтобы начать серию атак, направленных на полное уничтожение врага, или вас побудит к этому постройка им Мирового чуда, никогда не действуете только одним родом войск без какого-нибудь прикрытия. Используйте смешанные атаки. Впереди пускай двигаются более тяжелые и выносливые юниты, например, кавалерия или хоплайты, а во втором ряду - более слабые, но дальнобойные, скажем, лучники или баллисты. Позади всех хорошо иметь парочку священников, которые будут время от времени перетягивать вражеских солдат, занятых боем с передними рядами на вашу сторону.

Если вы только высадились на чужой берег из транспортов, не спешите сразу углубиться во вражескую территорию. Проведите сперва перегруппировку войск, выстройте их надлежащим образом. Противник сам выйдет на вас, и тогда вы будете иметь еще и серьезное прикрытие с моря.

Когда же вы укрепились на берегу и постепенно приблизились к стенам города, старайтесь, все еще сохраняя строй, издалека снести оставшуюся оборону катапультами. Даже

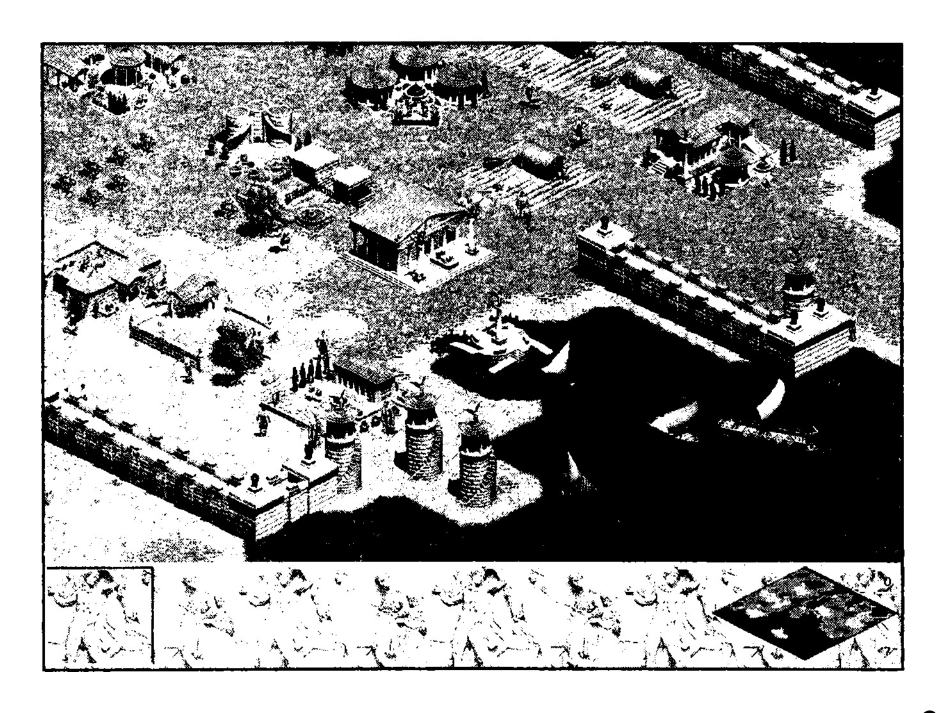
если охранных башен уже не осталось, все равно переключите атаку катапульт на какую-нибудь постройку. Не стреляйте ими по мобильным юнитам. Они все равно толком не попадут, но могут запросто зацепить ваши же передние ряды.

Наконец вы ворвались в город. Теперь главное здесь — не завязнуть и не попасть под магическое действие священников. Постарайтесь как можно быстрее перебить их всех, не обращая внимания на отдельных атакующих вас юнитов. Лучше потерять несколько человек убитыми, чем потом сражаться против бывших собственных персонажей. Строй сохранять здесь уже не обязательно, да и практически невозможно. Пускай небольшие группы ваших воинов действуют в основном на свое усмотрение: бьют ли оставшихся рабочих, сражаются с остатками мобильной обороны или ломают маловажные постройки.

Основные разрушения производите теперь катапультами и баллистами. Уничтожьте первым делом Мировое чудо, если таковое имеется, затем храм. Дальше действуйте исходя из того, какими войсками в основном пользуется противник, и ломайте то, где он нанимает этот род войск. Не забудьте и про священников. Если у вас исследован монотеизм, вы можете не разрушать вражеские постройки, а обратить их на свою сторону.

Вполне возможно, что за один раз вам не удастся окончательно сломить своего врага. Не отчаивайтесь и предпринимайте все новые и новые попытки, не давая ему передохнуть. Главное, подорвать его экономику ведением войны и сохранить свою. Не советую предпринимать сразу несколько кампаний против многих соседей. Это быстро истощит вас и приведет к гибели. Уничтожайте их поодиночке.

Роман Несмелов, Дмитрий Бурковский



ALIEN EARTH

Разработчик	Beam Software
Издатель	Playmates Interactive
Выход	январь 1998 г.
Жанр	RPG
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

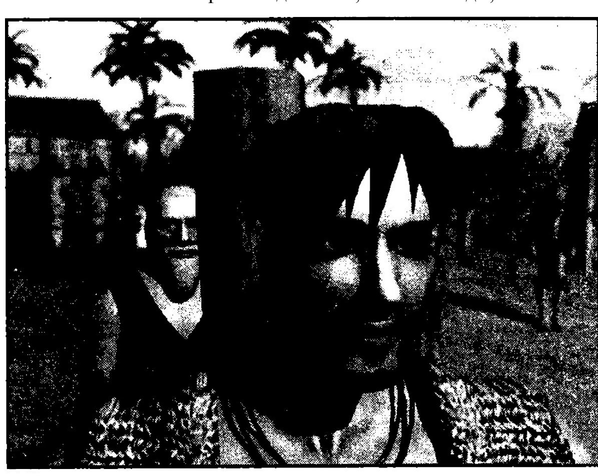
Операционная система — Windows 95.
Процессор - Pentium 90 (рекомендуется Pentium 130 и выше).
Оперативная память - 16 Мб
(рекомендуется 32 Мб).
Привод CD-ROM — четырехскоростной.
Видеоплата - 1 Мб.
Звуковая плата - совместимая с SoundBlaster, 16 бит.

Если спросить у российского игромана, что принес ему 1997 год, то он наверняка ответит: «Массу стратегий в реальном времени». Да, действительно, каждая компания старалась сделать что-то новое в этом жанре, но получалось как у всех. Только несколько игр были действительно достойны внимания.

А что ждет нас в 1998 году? Очень может быть, что целью «клонирования» станут RPG. Четыре месяца назад появилась игра **Alien Earth,** разработанная командой *Beam Software.* Увидев ее, многие воскликнут: «Да это все уже было!». Да-да, очень похоже на **Diablo** с элементами **Fallout** (или наоборот).

По всей видимости, ребятам из *Beam* во сне грезятся лавры создателей последних двух нетленных игр. Ну а все же, что предлагает нам **Alien Earth?**

Игра берет своей графикой, хорошим звуком, занимательным сюжетом и интересными драками. С другой стороны - совершенно идиотское и неудобное управление действиями персонажа. Кроме того, игра становится просто нудной, когда «сидишь» на одном месте и не можешь пройти дальше, лазая везде, но не зная, что делать.



Игру можно посоветовать любителям квестов, так как в ней много различных адвентюрных задачек, и, кстати, именно они являются основной проблемой во время прохождения. Несомненно, **Alien Earth** будет пользоваться интересом у поклонников жанра RPG, и ребята из *Playmates* и *Beam* заработают свои деньги, но до признанных грандов, таких, как вышеупомянутые **Diablo** и **Fallout,** она, увы, не дотягивает.

История

Как всегда - будущее, и, как всегда, не светлое... Разразилась ядерная война, вследствие которой поверхность нашей многострадальной планеты изменилась до неузнаваемости. Большинство населения Земли погибло, однако политики не собирались сдавать своих позиций, и война продолжалась. Недалеко было до уничтожения всего рода человеческого, как вдруг из космоса к нам прилетели инопланетяне, конечно, злобные и жестокие.

Цель у пришельцев была самая обыкновенная - подчинить планету себе. Наши потомки не смогли оказать им должного сопротивления, и Raksha (так звались инопланетяне) поработили человечество, а борцам за свободу пришлось уйти в подполье.

Пришельцы не стали уничтожать людей, а просто сделали их своими рабами. Цивилизация пришла в упадок, и через несколько поколений люди забыли о былом величии. Большинство из них жило на том уровне развития, на каком сейчас живут дикие племена Африки.

И вот однажды в одной небольшой общине случилось маленькое ЧП. Один молодой человек по имени Финн (Finn) чем-то навредил Raksha и по их решению должен был уйти из деревни и стать объектом преследования одного из «охотников за людьми». (Дело все в том, что инопланетяне заскучали у нас и время от времени ради развлечения проводили охоту на людей.)

Здесь сюжет игры очень напоминает действие известного фильма «Хищник». Только роль Арнольда Шварценеггера в ней будет исполнять уже вышеназванный молодой человек, а помогать ему будете вы, сидя перед монитором. Задача героя проста — выжить, но кто знает, может, в будущем его ждет слава освободителя Земли...

Интерфейс и управление

Игровой интерфейс **Alien Earth** сделан очень просто и понятно, а двумя раздражающими факторами являются управление персонажем и специфичная система сохранения (вы можете сохраниться только во время сна персонажа, с чем связаны некоторые сложности, т. к. Финн не будет спать прямо на земле).

Игровой экран

Большую часть экрана занимает вид происходящего, а в левом верхнем углу расположены: сверху - показатель количества боеприпасов для данного оружия (само оружие показано в черном квадрате), под ним - показатель здоровья персонажа (в черном квадрате показан уровень брони персонажа).

Нажав на Enter, вы попадете в меню паузы (оно выполнено в виде некоего прибора странного вида), которое, по совместительству, является хранилищем инвентаря (Inventory).

Меню разделено на четыре части, переключаться между которыми вы можете, нажимая на соответствующие кнопки сверху.

Кнопка «Рука» - инвентарь. С помощью пунктов Add To и Use вы можете производить различные действия с содержимым ваших карманов: Add To - каким-либо образом соединить два предмета, если это возможно. Для этого выберите один из них в списке, щелкните по данной кнопке и выберите второй предмет. Use — применить данный предмет. Выберите нужный предмет, нажмите кнопку — хранилище инвентаря автоматически закроется, и вы попадете на основной экран. То место, где возможно применение данного предмета, будет выделено синим перекрестием.



Кнопка «Мишень» - экран вооружений. Здесь вы можете выбрать нужное оружие из списка и посмотреть на уровень владения им персонажа (строка с надписью Skill). Этот уровень будет увеличиваться, пока не достигнет наивысшей отметки.

Кнопка «Овальный значок» - экран телепатических заклинаний. Слева на этом экране вы найдете список заклинаний, а внизу - количество телепатической энергии (строка с надписью Power), уменьшающееся при применении способностей и повышающееся со временем, а также количество энергии, необходимое для выполнения данного заклинания (окошко Spell Cost).

Кнопка «Дискета» — экран игровых настроек. Help — информация по управлению игрой; Quit — выход из игры в систему; New Game — начать новую игру; Load Game — загрузить сохраненную игру; Sound Options - настройка громкости музыки и звуковых эффектов. Кнопка в правом нижнем углу (в виде стрелки) возвращает вас на основной экран.

Управление

Теперь поговорим об управлении героем - спасителем Земли. Передвижение его производится с помощью курсорных клавиш или мыши (переключаться между этими двумя режимами вы можете, нажимая на клавишу М).

Все действия с предметами окружающей среды производятся с помощью мыши.

Атака противника осуществляется с помощью курсора. Подведите его так, чтобы появилось перекрестие мишени, и нажмите левую кнопку мыши.

Какие-либо действия без применения предметов из вашего инвентаря производятся следующим образом: на близком расстоянии от объекта действия щелкните на нем правой кнопкой мыши (курсор в этот момент должен быть в виде креста в круге), после чего появится список возможных манипуляций, из которого вам нужно выбрать один вариант.

Кроме этого, Финн имеет в своем арсенале действия, выполнение которых возможно только с клавиатуры:

А или - (минус)	-	подняться по лестнице;
z или + (плюс)	-	спуститься по лестнице;
Tab	-	включить карту;
в	-	показать книгу заданий;
Пробел	-	переключение между оружием и псионическими заклинаниями.

Прохождение

В описании будут использованы ЗАГЛАВНЫЕ буквы для обозначения команд, которые нужно производить с предметами или существами (т. е. вы должны щелкнуть на объекте правой кнопкой мыши и выбрать указанную команду в списке или произвести нужное действие в хранилище инвентаря). Значение команды на английском языке при-

водится только в первый раз, а затем используется только переведенное значение, то же и с именами персонажей.

Джунгли

Идите вниз, потом направо и остановитесь у телефонной будки.

ВОЗЬМИТЕ (GET) тарелку с фруктами, циновку, металлическое лезвие и деревянную палку. Выберите палку в вашем хранилище инвентаря и ДОБАВЬТЕ (ADD TO) ее к металлическому лезвию, чтобы сделать копье.

Чуть ниже уничтожьте плюющееся растение (действуйте быстро). После того как сделаете это, ОБЫЩИТЕ (SEARCH) растение, чтобы получить несколько листьев (потом они понадобятся для создания противоядия). Идите вверх и направо (на следующий экран).

Идите направо, затем вниз до большой открытой области. ВОЗЬМИТЕ камни, уничтожьте стрекоз и ВОЗЬМИТЕ ломик (crowbar). Теперь шагайте направо и выбирайтесь через верхний выход.

Идите вниз до разрушенного дома и ВОЗЬМИТЕ плюшевого кролика. Вы услышите голос Старого Джека, просящего о помощи.

Идите вниз, уничтожьте двух существ, нападающих на Джека, ВОЗЬМИТЕ резиновую трубку. Джек поблагодарит вас и пригласит зайти в его дом на дереве. Пройдите за Джеком к его дому, но не заходите к нему.

ВОЗЬМИТЕ тряпку рядом с мостом. Выйдите по мосту с этого экрана, затем вернитесь обратно. ВОЗЬМИТЕ еще одну тряпку (теперь у вас их две). Идите направо к качелям и ВОЗЬМИТЕ баллончики с аэрозолем.

Подойдите к туалету (типа «сортир») и ВОЗЬМИТЕ бутылку. Снова выйдите по мосту с этого экрана, вернитесь обратно и ВОЗЬМИТЕ еще одну тряпку и бутылку. Идите до нижней части экрана и ОБЫЩИТЕ развалины, чтобы найти оловянные банки. Выход - внизу.

Идите налево, уничтожьте растение, ОБЫЩИТЕ его, чтобы получить еще листьев, затем поднимитесь по виноградной лозе.

Выберите старые тряпки в инвентаре и ИСПОЛЬЗУЙТЕ их на крышке от бака с топливом, чтобы открыть ее. Выберите резиновую трубку в вашем хранилище и ДОБАВЬТЕ к бутылке.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ бутылку с трубкой на топливном баке, чтобы налить в бутылку бензин. Тоже самое проделайте и со второй бутылкой.

Выберите старые тряпки в инвентаре, и ДОБАВЬТЕ к бутылке бензина, чтобы создать «коктейль Молотова». Повторите это с другой бутылкой.

Спуститесь вниз. Идите направо и к развалинам.

Идите в первый выход направо.

Идите направо и вниз до домика «нормального» Чарли. Войдите в дверь. ПОГОВОРИТЕ (TALK) с хозяином (старайтесь обсуждать каждый раз как можно больше тем, чтобы не пропустить что-нибудь важное). Выберите плюшевого кролика в инвентаре и ИСПОЛЬЗУЙТЕ его на Чарли. После того как он отойдет, ОТКРОЙТЕ (OPEN) клетку и ВОЗЬМИТЕ пластикового попугая. Выйдите из дома. Идите направо.

Убейте зверушку и идите в верхний выход. Затем - в левый выход.

Теперь идите к домику Старого Джека и поднимитесь по лестнице. Он поблагодарит вас и даст зажигалку. ПОГОВОРИТЕ с ним. Выберите листья в инвентаре и ИСПОЛЬЗУЙ-

ТЕ их на Джеке. Он даст вам бутылочку с противоядием. Повторите это со всеми листьями, которые у вас есть.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ кровать, чтобы сохранить игру и восстановить здоровье. Спускайтесь вниз и выйдите из дома.

Вы услышите странный звук. Охота началась (вы не забыли о ней?). С этого времени, если вы увидите Raksha, бегите с экрана, иначе ваш череп окажется его трофеем. Выйдите с экрана по мосту.

Идите вверх и направо, к кинотеатру. Выберите ломик и ИСПОЛЬЗУЙТЕ его на досках, блокирующих вход в кинотеатр. Войдите туда.

Выберите зажигалку и ДОБАВЬТЕ ее к «коктейлю Молотова». Теперь быстро киньте бутылку в гигантского богомола - он исчезнет. Идите направо и вниз, к выходу.

Подойдите к парню за стойкой — это Брок (Brock). ИСПОЛЬЗУЙТЕ на нем тарелку с фруктами. ПОГОВОРИТЕ с Броком. Когда вы попросите у него помощи, он даст вам фонарь. Выйдите из кинотеатра.

По бревну вернитесь на экран, где живет Джек. Посетите его еще раз и сохраните игру. В этот момент у вас должны быть хотя бы три бутылочки с противоядием. Идите направо и выйдите с экрана рядом с качелями.

Войдите в шахту. Ваш фонарик автоматически заработает. Уничтожьте пауков. Они могут отравить вас, так что не трогайте противоядие, пока не убьете всех пауков на экране. Идите направо, пока не дойдете до большой паутины. Выберите зажигалку и ДОБАВЬТЕ к баллончикам с аэрозолем. ИСПОЛЬЗУЙТЕ их на паутине, чтобы сжечь ее. Идите в открывшийся проход.

Здесь опять пауки. Убейте их, а если укусят, выпейте противоядие. Идите прямо, а потом сверните налево.

Отойдите немножко повыше, подожгите «коктейль Молотова» и бросьте его в огромного паука. После того как большой паук умрет, убейте остальных пауков и ВОЗЬМИТЕ детонатор. Выйдите из шахты.

Выберите детонатор и ДОБАВЬТЕ его к пластиковому попугаю, чтобы сделать пластиковую бомбу. Теперь, если у вас неполная жизнь, подождите, пока силы не вернутся к вам, затем разыщите Raksha Лорда. Когда найдете, быстро подбегите к нему и ИСПОЛЬЗУЙТЕ на нем пластиковую бомбу. Он взорвется. ОБЫЩИТЕ его тело, чтобы получить голову Raksha Лорда. Идите к Security Gate.

Подойдите к двери и ИСПОЛЬЗУЙТЕ голову Raksha на линзе зашиты, чтобы открыть дверь. Идите в открывшийся проход.

Руины

Вы увидите бойца Сопротивления, убегающего от одного из Мусорщиков (Scavengers). После того как он упадет, ПОГОВОРИТЕ с ним. Он умрет, а вы ОБЫЩИТЕ его тело, чтобы получить пистолет. ОБЫЩИТЕ двух мертвых Мусорщиков, чтобы взять немного патронов. Идите направо в маленький переулок и выйдите.

Подойдите к кровати и ИСПОЛЬЗУЙТЕ ее, чтобы сохранить игру. Эта область называется Убежищем. Выйдите из Убежища. Идите вниз и направо, к выходу.

Залезьте по лестнице и ВОЗЬМИТЕ маленькую аптечку. Спуститесь и убейте четырех Мусорщиков, ждущих вас. ОБЫЩИТЕ их, чтобы получить содержимое их карманов (совет: обыскивайте всех убитых Мусорщиков).

дите направо и зайдите по лестнице в здание. Уничтожьте трех Мусорщиков, ждущих вас, и ОБЫЩИТЕ их. Идите направо и ВОЗЬМИТЕ кучу железа (Scrap Metals). Идите вверх и налево, потом залезьте по лестнице на второй этаж.

Идите вниз и налево, убейте трех Мусорщиков, ждущих здесь. Обратите внимание на того из них, который засел среди компьютеров. ОБЫЩИТЕ его тело - и вы найдете записную книжку с кодом. Запомните код. Вернитесь к лестнице и спуститесь вниз. Выйдите из здания.

Идите обратно к Убежищу и сохраните игру, затем вернитесь к этому месту. Эта область известна как Блок 4. Идите вниз и налево, к выходу.

Эта область известна как Бункер Полковника. Продолжайте идти влево и уничтожьте двух Мусорщиков, которые нападут на вас. Идите вниз и налево к выходу около нижнего бункера.

Вы должны оказаться в месте, где много каналов с желтой кислотой. Идите налево и уничтожьте двух Мусорщиков. Когда вы обыщете их, у одного будет антенна. Идите налево и выйдите.

Идите направо, пока не достигнете верхней части «реки». ИСПОЛЬЗУЙТЕ ваш ломик на заборе из трех досок. Он упадет и образует мостик. Перейдите по нему реку, затем идите налево и уничтожьте двух Мусорщиков. Когда вы ОБЫЩЕТЕ их, получите батарею. Идите ко входу в укрытие и ИСПОЛЬЗУЙТЕ цифровую панель рядом с дверью. **Введите код, который вы нашли на записной книжке (7512), и дверь откроется. Войдите в нее.**

Идите налево и ОБЫЩИТЕ шкафчики, чтобы найти дробовик. Идите направо и ОБЫЩИТЕ металлическую решетку, чтобы найти резиновые перчатки. Идите к шкафчикам справа и ОТКРОЙТЕ их, чтобы получить боевую броню. ИСПОЛЬЗУЙТЕ броню на себе. ИСПОЛЬЗУЙТЕ кровать и сохраните игру, затем выйдите из укрытия.

Идите обратно к Бункеру Полковника, затем - направо.

Идите вниз и направо, уничтожьте четырех Мусорщиков. Поднимитесь по лестнице, и вы попадете в дом. Уничтожьте двух Мусорщиков, затем идите направо к лестнице. Уничтожьте двух Мусорщиков, затем пройдите по балкам на левую сторону и ОБЫЩИТЕ тело, чтобы получить псионический ключ (Psionic Key). ОБЫЩИТЕ корзину, чтобы найти пистолет. Выходите из здания и идите обратно к Бункеру Полковника.

Идите вверх и налево, мимо Бункера, затем выйдите.

Уничтожьте двух Мусорщиков. ИССЛЕДУЙТЕ странную замочную скважину слева от большой металлической двери. Вернитесь к Бункеру Полковника.

ОТКРОЙТЕ дверь в Бункер Полковника (она отмечена двумя зелеными кругами и может быть открыта, если вы носите боевую броню), затем войдите внутрь.

Идите к Полковнику и ПОГОВОРИТЕ с ним. Основная задача — разузнать о Двери Защиты. Полковник скажет вам, что у него есть точно такой же ключ, как и тот, что вы нашли. Теперь ИСПОЛЬЗУЙТЕ ваш псионический ключ на Полковнике, и он предложит вам помощь при вскрытии Двери Защиты. Следуйте за ним к Двери Защиты и ИСПОЛЬЗУЙТЕ ваш псионический ключ на левой замочной скважине, чтобы открыть Дверь. Полковник уйдет и вернется в свой Бункер. Войдите в Дверь Зашиты.

Эта область называется Псионические Ясли (интересное название). Идите вверх и налево, ВОЗЬМИТЕ там катушку с проводом. Вы можете также ИСПОЛЬЗОВАТЬ пульт, чтобы посмотреть видеофильм об исследованиях псионики, которые здесь проводились, и узнать, как ученый скрыл CD-ROM, содержащий важную информацию относительно пси-исследований. Идите направо и войдите в лифт.

Подойдите к телевизору и ОБЫЩИТЕ видеоприставку - там вы найдете CD-ROM. ВОЗЬМИТЕ его.

Выйдите из игровой комнаты, затем из Псионических Яслей. Вернитесь в Убежище и сохраните игру, затем идите в Блок 4.

Идите направо — и вы найдете закрытый канализационный люк. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ваш лом на люке, чтобы открыть его. Залезьте в канализацию.

Канализация

Спуститесь вниз по лестнице и выйдите.

Идите направо и спуститесь по лестнице, снова шагайте направо и войдите в открытую дверь.

Это Храм Торна (Thorne). ПОГОВОРИТЕ с Торном и спросите его обо всем, особенно об оружии и псионике. Он обучит вас псионическому заклинанию Meekness. Уйдите из Храма.

Поднимитесь по лестнице и некоторое время идите направо, затем, не доходя до конца коридора, поверните налево (вы увидите нечто вроде мостика) и выйдите.

Спуститесь вниз по лестнице. Выйдите направо.

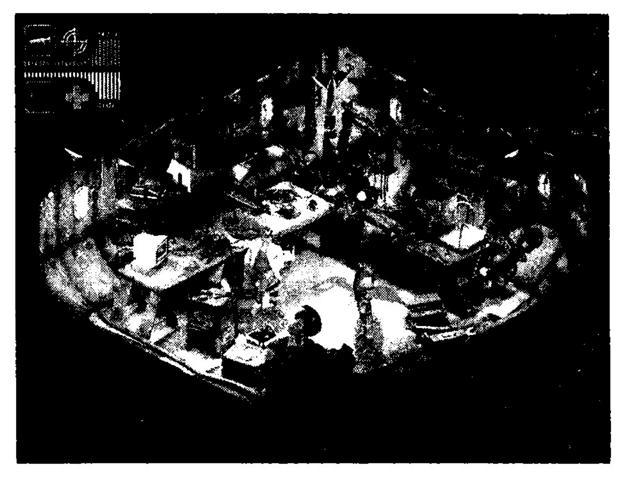
Это — Генераторная Комната. Можете ОТКРЫТЬ генератор, но больше ничего с ним не делайте. Обойдите вокруг генератора и ВОЗЬМИТЕ плоскогубцы, находящиеся там. Выйдите направо с экрана.

Идите направо, уничтожая пауков, а затем перейдите на следующий экран.

Идите направо (вы должны услышать стоны и смех). Выйдите направо - попадете в Логово Мутантов. Уничтожьте всех Мутантов и пауков. ОБЫЩИТЕ Мутанта с топором, чтобы найти старый ключ.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ старый ключ на клетке. Женщина по имени Сэм (Sam) скажет вам, чтобы вы пошли за ней, так как у нее нет времени для дружеской беседы с вами. Идите за Сэм к Генераторной Комнате.

Сэм объяснит, что она должна восстановить генератор и нуждается в некоторых инструментах, чтобы сделать это. Если вы поможете ей, она попробует провести вас в лагерь повстанцев. Вы уже собрали все, что ей нужно. Дайте ей плоскогубцы, катушку с проводом и пару резиновых перчаток. Она починит генератор и отправится в лагерь повстанцев. Идите за ней вверх по лестнице и далее - до ожидающего вас бойца Сопротивления. После короткого разговора охранник позволит вам и Сэм войти.



Сопротивление

Различные уровни комплекса Сопротивления обозначены так: Уровень 1 — тот, где вы сейчас находитесь, а чем глубже вы спускаетесь, тем больше номер уровня.

Следуйте за Сэм на Уровень 2. Идите за ней направо, в Кафетерий. Пока не обращайте внима-

ния на окружающих. Идите за Сэм в большую дверь справа (эта дверь ведет в Штаб повстанцев).

Сэм представит вас Карлу (Karl) - лидеру Сопротивления. Он предложит вам вступить в Сопротивление. Оставьте Карла на время и вернитесь в Кафетерий.

ПОГОВОРИТЕ с Борисом (Boris). Расспросите его обо всем (он знает много), затем подойдите к Сэм и ПОГОВОРИТЕ с ней. Теперь идите в левый выход.

Идите направо и вернитесь к лестнице. Спуститесь на Уровень 3.

Идите направо и выйдите.

Вы увидите три двери. Первая дверь ведет в оружейный магазинчик Шеннон (Shannon). Вторая дверь - в «Торговый Центр» Гарри, где вы можете продать любые веши, которые вы найдете в Руинах, и заработать кредиты (местный заменитель денег), чтобы приобрести другие вещи. Третья дверь ведет в больницу Сопротивления, где Румико (Rumiko) — местный врач — может излечить вас от любого ранения или от яда.

Загляните к Гарри и ПОГОВОРИТЕ с ним. Продайте ему все, кроме антенны и батареи. Можете уходить, когда наберете как минимум 15 кредитов.

Теперь ОТКРОЙТЕ дверь в магазин Шеннон. ПОГОВОРИТЕ с ней обо всем. Если у вас много кредитов, можете что-нибудь приобрести у нее, но удостоверьтесь, что после этого останется не меньше 15-ти кредитов. Когда все сделаете, выйдите из ее магазина.

В конце «экскурсии» загляните в больницу. ПОГОВОРИТЕ с Румико. Когда вы попросите ее о помощи и пси-лечении, она обучит вас новому заклинанию: Psi Shield. Выйдите из больницы.

Вернитесь к лестнице и поднимитесь на Уровень 2. Идите в Кафетерий и ПОГОВОРИТЕ с Борисом. В этот раз попросите его о помощи и о том, чтобы снять у него на ночь комнату (это вам нужно для того, чтобы как следует выспаться, а значит, и сохранить игру). Комната стоит 15 кредитов. Вы можете в дальнейшем использовать Бориса, чтобы сохранять игру между миссиями, которые вам предстоят. Идите в снятую комнату и сохранитесь.

После отдыха идите к Карлу в Штаб. ПОГОВОРИТЕ с ним. Когда вы спросите его о Сопротивлении, он снова предложит вам вступить в ряды повстанцев. Согласившись, вы сможете получить первое боевое задание. Карл даст вам книгу заданий, которая содержит подробную информацию о вашем первом задании. Выйдите из Штаба и поднимитесь на Уровень 1.

Идите направо и выйдите.

Идите по туннелю и выйдите направо.

Пройдите мимо стража и ОТКРОЙТЕ вторую дверь слева (на ней написано «To Checkpoint One»). Войдите в дверь. Пройдите налево, уничтожая всех Мусорщиков вокруг, затем выйдите.

Уничтожьте Мусорщика и идите налево.

Уничтожьте двух Мусорщиков. Продолжайте двигаться налево и выйдите.

Уничтожьте всех Мусорщиков и ОБЫЩИТЕ мертвого борца Сопротивления, чтобы получить радиотелефон (Comm Device).

Пока не лезьте по лестнице, если конечно, не хотите лишних проблем. Лучше вернитесь к Карлу в Штаб.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ радиотелефон на Карле, чтобы завершить ваше первое задание. ПОГОВОРИТЕ с ним и спросите его относительно другого задания. Он попросит вас доставить какое-то оружие Роско (Roscoe) — местному оружейнику. Оказывается, все оружие

Raksha должно быть модифицировано прежде, чем вы сможете использовать его. Карл даст вам ящик с оружием. Выйдите из штаба и идите к Борису, ПОГОВОРИТЕ с ним и сохраните игру.

Идите к лестнице и спуститесь на Уровень 4. Идите направо и выйдите.

Идите по туннелю направо и уничтожьте пауков, затем выйдите.

Уничтожьте Мутантов и пауков, затем продолжайте двигаться вправо, пока не достигнете охраняемой области. Войдите в дверь.

Это — оружейник Роско. Если вы найдете любое оружие пришельцев - несите к нему. Роско модифицирует его для использования, после чего оружие появится в магазине Шеннон для продажи. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ящик с оружием на Роско. ПОГОВОРИТЕ с ним. Оказывается, он технический мозг повстанцев. ИСПОЛЬЗУЙТЕ CD-ROM, который вы нашли в Псионических Яслях, на Роско. Он сообщит вам о другом технике повстанцев - Тамаре (Tamara). ПОГОВОРИТЕ с Роско о Тамаре. Он даст вам пропуск, чтобы пройти к ней. Вернитесь к лестнице.

Поднимитесь на Уровень 1. Идите направо и выйдите.

Пройдите мимо охранника и войдите в правую дверь. Тут тоже стоит охранник и не пускает вас дальше. ИСПОЛЬЗУЙТЕ на нем пропуск, который вам дал Роско. Теперь он позволит вам пройти. ОТКРОЙТЕ дверь и войдите в нее.

ПОГОВОРИТЕ с Тамарой. Она скажет вам, что слишком занята: пытается пустить в эфир передачу Сопротивления.

Вернитесь на Уровень 2 и идите в Штаб. Карл поблагодарит вас за доставку оружия. ПОГОВОРИТЕ с ним и спросите его о передачах Сопротивления. Он скажет вам, что самый лучший способ останавливать шпионов Raksha — взрывать их шпионское оборудование. Спросите его об оружии, затем о бомбе, и он посоветует вам поговорить с Роско. Выйдите из штаба.

Идите к Роско на Уровень 4. ПОГОВОРИТЕ с ним об оружии, затем о бомбе. Он сообщит вам, что для ее создания ему нужна батарея, взрывчатка и цифровые часы. ИСПОЛЬЗУЙТЕ батарею, которая у вас есть, на Роско, после чего можете смело уходить.

Идите в магазин Шеннон на Уровне 3 и ПОГОВОРИТЕ с ней. Купите у нее взрывчатку (TNT).

К этому игровому моменту вы должны иметь по крайней мере автоматическую винтовку, потому что теперь вы будете бороться с Raksha, а автоматический пистолет не эффективен против них. Если у вас нет винтовки, идите и уничтожьте нескольких Мусорщиков на поверхности, соберите все, что найдете, и продайте Гарри, чтобы купить себе приличное оружие. Если у вас много денег, купите себе броню получше.

Вернитесь к Роско и ИСПОЛЬЗУЙТЕ динамит на нем. Теперь осталось найти цифровые часы, и бомба будет готова. Оставим пока бомбу в покое и вернемся к заданиям Сопротивления. Идите в Кафетерий и ПОГОВОРИТЕ с Борисом. Сохраните игру.

Идите в Штаб. ПОГОВОРИТЕ с Карлом и спросите его об очередном задании. Он попросит вас очистить область хранения продовольствия Сопротивления от пришельцев. Это первое задание, где вы используете систему телепортации. Идите к лестнице и залезьте на самый верх.

Вы окажетесь рядом с телепортатором. ВОЗЬМИТЕ аптечку и войдите в телепортатор. ИСПОЛЬЗУЙТЕ его и введите цветовой код, который написан в вашей книге заданий (BYGG, т. е. В - синий, G - зеленый, R - красный, Y - желтый).

Уничтожьте трех Raksha, охраняющих вход, обязательно ОБЫЩИТЕ их (вообще обыскивайте всех убитых Raksha). а потом идите направо и ОТКРОЙТЕ большую дверь. Войдите в нее.

Уничтожьте двух Raksha и выйдите направо.

Уничтожьте трех Raksha-рабочих. ОБЫЩИТЕ большой ящик недалеко от входа, чтобы найти Оружие Рабочего Raksha. Идите направо и ИССЛЕДУЙТЕ (EXAMINE) горящую панель управления. Попробуйте ИСПОЛЬЗОВАТЬ ее. Кажется, это телепортатор, но вы не можете воспользоваться им, потому что у вас нет ключа. Выходите из области хранения продовольствия и возвращайтесь в телепортатор. ИСПОЛЬЗУЙТЕ его и введите цветовой код, чтобы вернуться на базу (YYBB).

Идите в Штаб. Карл поблагодарит вас за успешное завершение задания. ПОГОВОРИТЕ с ним о телепортаторе, которым вы не смогли воспользоваться. Он поймет, как пришельцы добрались до их продовольствия. ПОГОВОРИТЕ с Карлом о новом задании. На сей раз вы должны достать один из «головных контроллеров», который позволит вам проходить мимо Raksha под видом их раба. Идите к Борису и ПОГОВОРИТЕ с ним. Сохраните игру.

Идите к лестнице и поднимитесь к телепортатору. ИСПОЛЬЗУЙТЕ его и введите новый код (RBBG).

Двигайтесь направо и по лестнице зайдите в здание. Уничтожьте Стражника Raksha, затем ОБЫЩИТЕ его, чтобы забрать Оружие Стражника Raksha. Идите направо через дверной проем.

Кажется, здесь недавно была заварушка и доктор отсутствует. Подойдите к духовому ружью (Dartgun), которое лежит на полу и ВОЗЬМИТЕ его. Подойдите слева к операционному столу и ИСПОЛЬЗУЙТЕ антенну на нижней части стола, чтобы отыскать «головной контроллер». Выйдите из здания и вернитесь в телепортатор.

Вернитесь в лагерь повстанцев и идите к Штаб. Карл поблагодарит вас и заплатит за службу. ПОГОВОРИТЕ с ним насчет следующей миссии. Вам придется отыскать доктора Соубонса (Sawbones) из тюремного комплекса пришельцев. Очень может быть, что вам понадобится большая огневая мощь, чем та, которой вы располагаете. Выйдите из Штаба и идите к Роско.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ Оружие Стражника Raksha и Оружие Рабочего Raksha на Роско, и он заплатит вам. Эти две единицы вооружения теперь доступны для продажи в магазинчике Шеннон. Если у вас есть по крайней мере 750 кредитов, идите прямиком к Шеннон и купите Оружие Стражника Raksha и полный боекомплект к нему. Если у вас нет таких денег, поднимитесь на поверхность и уничтожьте несколько Мусорщиков, а затем продайте их пожитки Гарри. С этого времени вам просто необходима мощная пушка.
Закончив с вооружением, идите к Борису и сохраните игру.

Идите к телепортатору, ИСПОЛЬЗУЙТЕ его и введите новый код (YYGB). Идите налево мимо раба и войдите в дверь. Уничтожьте двух Raksha. ОТКРОЙТЕ большую дверь и войдите.

Уничтожьте Стражника Raksha. ОБЫЩИТЕ его, чтобы найти патроны. ИСПОЛЬЗУЙТЕ красную кнопку, затем зеленую кнопку. ОТКРОЙТЕ дверь справа и войдите в нее.
Уничтожьте Солдата Raksha (очень крутой парень), затем ОБЫЩИТЕ его, чтобы взять Оружие Солдата Raksha. Идите направо, уничтожьте инопланетную тварь, которая нападет на вас, затем ОТКРОЙТЕ вторую камеру и войдите в нее.
ПОГОВОРИТЕ с доктором. Он выйдет из камеры, а вы следуйте за ним.

Идите налево и уничтожьте двух Солдат Raksha. Выйдите из комплекса и двигайтесь обратно к телепортатору. Вернитесь на базу и идите в Штаб.

Карл еще раз поблагодарит вас и скажет, что вы должны зайти к доктору Соубонсу в больницу, чтобы он вживил вам «головной контроллер». Идите в больницу к Румико (доктор Соубонс сейчас находится в этой больнице).

ПОГОВОРИТЕ с доктором обо всем. Он сообщит вам, что ему нужен «головной контроллер», чтобы вживить его вам. Поскольку он у вас уже есть, ИСПОЛЬЗУЙТЕ его на докторе. Он сделает все, что нужно. Голову он вам испортит, зато с этого времени вы иногда сможете проходить незамеченным рядом с Raksha, но только до того момента, пока не начнете вести себя агрессивно. Выйдите из больницы.

Идите к Роско и ИСПОЛЬЗУЙТЕ Оружие Солдата Raksha на нем. Идите к Шеннон и купите это оружие (вы можете продать все ваше прежнее снаряжение) и максимальное количество боеприпасов к нему. У вас непременно должно быть это оружие и броня Rhino Hyde, если не хотите серьезных проблем. Если денег не хватает, идите к старым добрым Мусорщикам и губите их почем зря, а вещички продавайте. Когда купите все необходимое, вернитесь в Кафетерий, ПОГОВОРИТЕ с Борисом и сохранитесь.

Идите в Штаб и ПОГОВОРИТЕ с Карлом. Спросите его о другом задании. Он попросит вас войти в контакт со шпионом рядом со старым жилищем доктора Соубонса. Идите к телепортатору и введите новый код (RBBG).

Не стреляйте в Raksha, если они не нападают первыми.

Идите направо мимо Raksha, затем наверх и налево. Войдите в бар и ПОГОВОРИТЕ со шпионкой (ее зовут Энди (Andy)). Она растает от ваших речей и в конце концов даст вам информационный чип (Info Chip). Поговорите с ней насчет Сопротивления и передач. Она упомянет, что они, вероятно, исходят из Центра Связи. Идите к телепортатору и вернитесь на базу.

Идите в Штаб. ИСПОЛЬЗУЙТЕ информационный чип на Карле. Он поблагодарит вас и заплатит. ПОГОВОРИТЕ с ним относительно Центра Связи. Он сообщит вам о своем плане взорвать этот Центр.

Теперь настало время закончить бомбу. Идите к Гарри и ПОГОВОРИТЕ с ним. Спросите его об оружии и бомбе, и он вспомнит, что кто-то принес ему цифровые часы. КУПИТЕ их и плоскогубцы.

Идите к Роско. ИСПОЛЬЗУЙТЕ цифровые часы на нем, и он закончит для вас бомбу. Вернитесь в Штаб. ИСПОЛЬЗУЙТЕ бомбу на Карле. Спросите его о новом задании. Он поручит вам взорвать Центр Связи и даст вам новые инструкции. Идите к Борису и сохраните игру.

Идите к телепортатору и введите новый код (GRRR). Приготовьтесь к хорошей драке.

Идите налево и войдите в переулок.

ИССЛЕДУЙТЕ дверь, ведущую в Клуб Повес (Races Club), так как вы довольно скоро вернетесь сюда. Выйдите из переулка и идите направо.

Уничтожьте инопланетного зверя и Стражника Raksha. ОБЫЩИТЕ его, чтобы получить оружие. В этом месте советую вам вернуться к повстанцам, отнести Роско оружие, отобранное у Стражника Raksha, затем купить его у Шеннон и пойти потренироваться с ним на Мусорщиках.

В следующем сражении вам придется нелегко. К этому времени у вас должна быть биоорганическая броня. Когда все сделаете, вернитесь к тому месту, где уничтожили Стражника Raksha. Идите направо и выйдите.

Подойдите к большой серебряной двери, которая откроется перед вами, и будьте начеку. Быстро используйте Psi Shield, затем убейте двух гигантских стражников. Уничтожьте четыре или пять Солдат Raksha и ОБЫЩИТЕ их. Идите вверх и ИСПОЛЬЗУЙТЕ бомбу на средней панели управления. Бомба начнет пищать... бегите! Идите вниз и выйдите из Центра Связи. Вы увидите взрыв.

Идите налево и выйдите.

Идите к телепортатору, вернитесь в Штаб Сопротивления.

Карл поблагодарит вас и скажет, что Тамара теперь свободна и готова посмотреть на ваш CD-ROM. ПОГОВОРИТЕ с Карлом о следующем задании. Теперь идите к Тамаре. ПОГОВОРИТЕ с Тамарой. ИСПОЛЬЗУЙТЕ CD-ROM на ней, и она проиграет его для вас на одном из компьютеров. Посмотрите короткое видео, из которого узнаете расположение одной из Областей Исследования Защиты Raksha: она находится на Западной Улице (West Street), где вы встретили Энди. Но вернемся к заданию Карла.

Идите к Борису, сохраните игру, затем идите к телепортатору и введите новый код (GRRR).

Идите ко входу в Клуб Повес и зайдите туда.

Уничтожьте трех Стражников Raksha и одного Солдата за стойкой. Идите в заднюю комнату. Уничтожьте Стражника и ОБЫЩИТЕ его. ИССЛЕДУЙТЕ раба, висящего на стенке, затем, когда тело упадет, ОБЫЩИТЕ его. Вы найдете идентификатор раба (Slave ID), с помощью которого сможете пройти на Западную Улицу. Выйдите из Клуба, вернитесь к телепортатору и идите в Штаб Сопротивления.

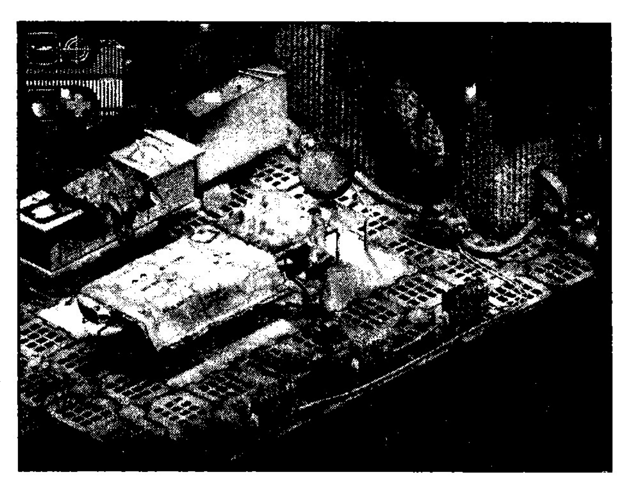
ИСПОЛЬЗУЙТЕ идентификатор раба на Карле. ПОГОВОРИТЕ с ним о Западной Улице. Карл скажет, чтобы вы спросили о ней кого-нибудь с поверхности. Выйдите из Штаба, идите к телепортатору, а затем прямиком к Энди (код RBBG) в бар.

ПОГОВОРИТЕ с Энди и спросите ее о Западной Улице. Выйдите из бара.

СПОЛЬЗУЙТЕ идентификатор раба на электронном замке рядом с силовым полем (не касайтесь его!). Поле исчезнет. Пройдите мимо Лорда Raksha и войдите в здание. Идите направо и выйдите.

Спуститесь по лестнице. Идите налево и ИСПОЛЬЗУЙТЕ плоскогубцы на заборе перед панелью управления. Теперь ИСПОЛЬЗУЙТЕ панель управления для включения генераторов. Войдите в левый лифт и ИСПОЛЬЗУЙТЕ его. Поднимитесь на 7-й этаж.

Идите направо и уничтожьте Мутанта. Войдите во вторую дверь слева.



Идите направо, в картотеку, и ОБЫЩИТЕ средний ящик стола, чтобы найти отвертку.

Теперь вернитесь к лифту и ИСПОЛЬЗУЙТЕ на нем отвертку, чтобы найти новую кнопку. Поезжайте на 13-й этаж.

Идите направо, затем вверх и налево. Следуйте до больших витрин налево и ОТКРОЙТЕ одну из них - найдете тело. ОБЫЩИТЕ его, чтобы найти дротик

с вирусом. Идите направо, вверх, а затем снова направо, к большой закрытой двери. ИСПОЛЬЗУЙТЕ груду книг, которые лежат на самом близком к двери столе, под ними вы найдете кнопку. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ее, чтобы открыть закрытую дверь. Зайдите в дверь и подойдите к сейфу. ОТКРОЙТЕ его и ВОЗЬМИТЕ бумаги. Вернитесь к лифту, поезжайте на первый этаж, выйдите из здания.

Снова ИСПОЛЬЗУЙТЕ ваш идентификатор раба на замке, чтобы нейтрализовать силовое поле, затем вернитесь к телепортатору и отправляйтесь на базу.

Идите в Штаб. ИСПОЛЬЗУЙТЕ бумаги из сейфа и дротик с вирусом на Карле. Он пошлет вас к Роско. Идите к нему.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ дротик с вирусом на Роско, затем ИСПОЛЬЗУЙТЕ на нем духовое ружье. Он даст вам заряженное духовое ружье. Вернитесь в Штаб.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ духовое ружье на Карле. Он расскажет вам о Центре Размножения и попросит вас выяснить что-нибудь о нем. Идите к телепортатору и поезжайте к Энди (RBBG) в бар. ПОГОВОРИТЕ с ней о Центре Размножения. Она сообщит вам, что послала Карлу координаты Центра Размножения. Вернитесь в телепортатор, потом в Штаб. ПОГОВОРИТЕ с Карлом и снова спросите его о Центре Размножения. В этот раз он попросит вас уничтожить Королеву Raksha. Теперь идите к Шеннон и купите по крайней мере Оружие Стражника Raksha и титановую броню. Идите к Борису и сохраните игру.

Идите к телепортатору, введите координаты (BRBY) и подготовьтесь к драке.

Уничтожьте двух Лордов Raksha, ждущих здесь, и ОБЫЩИТЕ их. Войдите в дверь.

Уничтожьте двух Солдат Raksha. ОБЫЩИТЕ их и идите в дверной проем.

Вы находитесь в Центре Размножения. Убейте Солдат, которые здесь находятся, затем расстреляйте все яйца, какие видите. Несколько яиц появятся посередине консоли. Расстреляйте и их. Идите налево и уничтожьте двух Лордов Raksha и гигантского Стражника. ОБЫЩИТЕ их всех — и у одного найдете Оружие Лорда Raksha (ура!) и ключ от телепортатора. Помните тот странный телепортатор в области хранения продовольствия? Идите отсюда к телепортатору и вернитесь на базу.

Идите к Роско и ИСПОЛЬЗУЙТЕ Оружие Лорда Raksha на нем. Идите к Шеннон и купите это оружие и полный боезапас пульсирующих пуль. Кроме того у вас должна быть адамитовая броня. Вооружитесь как следует, ведь вы отправляетесь на последнее задание - на Корабль-Матку. Идите к Борису и сохраните игру.

Идите к телепортатору и введите координаты области хранения продовольствия (BYGG).

Войдите в здание и идите к тому странному телепортатору (дорогу вы уже знаете).

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ключ на панели управления (синий квадрат, если забыли).

Корабль-Матка Raksha

Ну вот мы и на месте. В бой!

Уничтожьте Солдат. Идите вверх и налево, но пока не используйте лифт, а спускайтесь по лестнице и идите направо, через дверной проем.

Уничтожьте двух Солдат. Идите направо мимо двери со странным символом. Осторожно обойдите плазменную ловушку и уничтожьте Солдата с другой стороны. ИСПОЛЬЗУЙТЕ рычаг. Возвращайтесь к двери со странным символом (теперь она открыта) и зайдите в нее.

Уничтожьте Солдат. Как следует запомните три символа на дверях, затем возвращайтесь к телепортатору, из которого появились на корабле.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ лифт.

Уничтожьте Солдат и ОБЫЩИТЕ их. Идите вверх и налево к выходу.

Уничтожьте Солдат и идите налево. Подойдите к панели с красными стрелками (этими стрелками вы можете изменять отображаемый символ). ИСПОЛЬЗУЙТЕ стрелки и измените знак на тот, который вы видели на крайней левой двери.

Вернитесь в зал с тремя дверьми и войдите в крайнюю левую дверь.

Идите вверх и налево, зайдите в телепортатор.

Идите направо и уничтожьте всех Стражников и Лордов. ОБЫЩИТЕ их всех. У одного из Лордов должен быть желтый ключ. Расстреляйте все компьютерные мониторы. Вернитесь в зал с тремя дверьми. Здесь должна появиться летающая мина. Уничтожьте ее. Теперь вернитесь к «блоку управления образом», введите образ со второй двери и идите к ней. Зайдите во вторую дверь, затем — в телепортатор, который находится за ней.

Все время идите налево, мимо контрольного зала. Уничтожьте Стражника, Рабочих и Лорда, которые здесь находятся. ОБЫЩИТЕ их всех и возьмите у Лорда красный ключ. Вернитесь к «блоку управления образом» , введите образ с третьей двери (в последний раз) и идите к ней. Зайдя, двигайтесь направо через дверной проем. Уничтожьте огромного Стражника, продолжайте двигаться направо и убивайте всех Raksha. ОБЫЩИТЕ Лорда, чтобы получить синий ключ. Вернитесь к «блоку управления образом».

Идите налево и спуститесь вниз по лестнице, теперь — в дверной проем. Идите вверх и направо, уничтожая Солдат. ИСПОЛЬЗУЙТЕ красный, желтый и синий ключи на разноцветном замке на стене, чтобы открыть дверь к телепортатору с другой стороны. Идите в телепортатор.

Уничтожьте всех Raksha и идите через дверь направо в телепортатор.

Идите направо, затем вверх и налево, уничтожьте Стражников и Солдат. Теперь полечитесь. если нужно, и подготовьтесь к последней и самой жестокой драке. Идите в дверь справа.

Появятся два больших Стражника. Быстро уничтожьте их. Справа появится Raksha в фиолетовой броне. Это — Главный Телохранитель Королевы. Этот парень очень крут. Уничтожьте его (будьте аккуратны - он взорвется, когда умрет), полечитесь и пройдите в дверь справа к Палатам Королевы.

Быстро уничтожьте двух появившихся дроидов, а затем Лорда. ИСПОЛЬЗУЙТЕ духовое ружье на Королеве. Это сделает ее уязвимой. Теперь стреляйте в нее, пока она не умрет. Быстро бегите налево, вылезьте через люк. Ни в коем случае не возвращайтесь по пути, по которому вы сюда пришли, иначе проиграете в самом конце.



Вот и все! Можете спокойно откинуться на спинку вашего стула и смотреть финальное видео.

Андрей Овчинников

BLADE RUNNER

Разработчик	Westwood Studios
Издатель	Virgin Interactive Entertantment
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	квест с элементами аркады
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система - Windows 95.
Процессор - Pentium 100 и выше.
Оперативная память - 16 Мб (рек. 32 Мб).
Видеоплата - 2 Мб.
Необходимый объем на жестком диске - от 177 Мб для игровых файлов, 15 Мб для временного файла и еще пространство для сохраненных игр (каждая отдельная «спасенка» занимает в среднем 500 Кб).
Привод CD-ROM - четырехскоростной.
Знание английского языка — необходимо (причем — выше среднего уровня).

Игра Blade Runner создана на основе одноименного фильма, который, в свою очередь, создан по мотивам рассказа Ф. К. Дика. Рассказ тот называется «Do Androids Dream Of Electric Sheep?», и от него в фильме и игре осталась одна лишь общая идея.

С точки зрения графики, игра выполнена на очень высоком уровне. Создателям удалось в полной мере перенести в свое творение весь видеоряд из фильма, принесшего в свое время заслуженную славу режиссеру Ридли Скотту.

Второй по значимости для квеста элемент — сюжет. Тут тоже все в полном порядке. Игра Blade Runner - не продолжение и не повторение фильма, она представляет собой как бы побочное, параллельное повествование, не вступающее в конфликт с оригиналом.

К недостаткам игры можно отнести, во-первых, отсутствие возможности включить субтитры, из-за чего в полной мере насладиться всеми перипетиями сюжета вы сможете только в том случае, если хорошо понимаете разговорный английский язык. Если же ваши знания не выходят за пределы курса средней школы, тогда ваше удовольствие будет несколько подпорчено, хотя, пользуясь предложенным ниже прохождением, вы благополучно дойдете до финала игры. Во-вторых, в игре есть такая штука, как VK-тест, позволяющий Blade Runner определить, кто перед вами — человек или репликант. Эта головоломка - настоящий идиотизм, за который создателей стоит переехать трактором. В чем тут проблема, мы подробнее расскажем ниже.

Подводя итог, можно сказать, что Blade Runner — один из лучших квестов 1997-го года.

Квест в реальном времени - что это такое?

Игра Blade Runner весьма необычна. Хотя, по большому счету, это — очередной полицейский квест с элементами аркады (бывалые игроманы припомнят сериал Police Quest от компании *Sierra*), но все события в игре протекают в режиме реального времени (так говорят ее создатели). Значит ли это, что перед нами - игра нового типа?

Отнюдь нет, просто на четырех дисках записана не одна, а, по сути дела, четыре игры. Впрочем, если быть совсем точным, то четыре варианта развития одного сюжета. Причем каждый раз, когда вы выбираете «New Game», компьютер произвольно выбирает один из этих вариантов. Это означает, что, во-первых, окончание будет всегда разным, во-вторых, некоторые ситуации могут вам или не встретиться вообще, или же эти ситуации будут развиваться по-другому.

Более того, несмотря на заявления создателей, второстепенные персонажи игры не обладают каким-то особым искусственным интеллектом и не могут мешать вашему герою. Да, действительно, они имеют привычку иногда менять свое местонахождение, отлучаясь на определенное время из того места, где должны были бы находиться, но этим все и заканчивается.

Сюжет

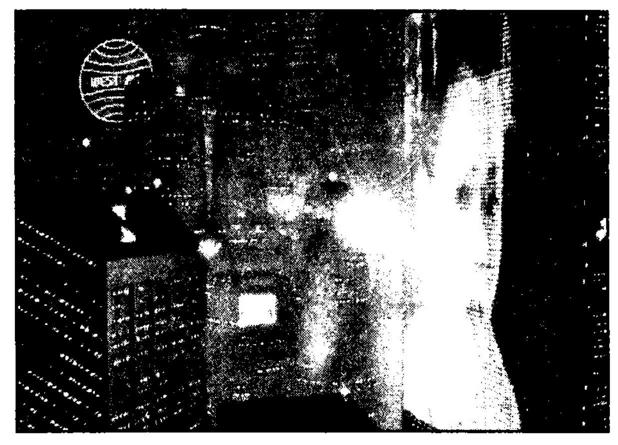
На Земле прогремела очередная война, после которой произошли глобальные перемены - вымерли почти все животные, а те, что остались, стали всеобщими любимцами и самым дорогим товаром.

Однако генная инженерия стала настолько совершенной, что появилась возможность создавать искусственные живые существа, и многие находчивые коммерсанты тут же занялись бойкой торговлей искусственными животными.

Но, разумеется, на животных дело не остановилось. Гениальный специалист по генной инженерии по имени Тайрелл (Tyrell) решил присвоить себе роль Господа Бога и начал самое настоящее массовое производство искусственных людей.

Впрочем, словосочетание «искусственный человек» по отношению к созданиям Тайрелла не применяется. Их предпочитают называть по-другому - репликант. Благодаря усилиям своих создателей, репликанты постепенно стали совершеннее (по крайней мере, в чисто физическом отношении) настоящих людей. Ничего хорошего из этого, естественно, не вышло - известно, что человек не любит того, чего боится, а боится того, что его совершеннее. В результате отношение к репликантам у людей сложилось крайне негативное.

Впрочем, до поры до времени ни к чему худому это не приводило, поскольку репликанты использовались для освоения дальнего космоса и выполнения заданий высокой степени риска на иных мирах. На Земле же всякое использование репликантов было запрещено. Но вот однажды на дальней планете произошло кровавое восстание репликантов. Уничтожив управлявших ими людей, они совершили дерзкий побег на Землю. Зачем? Простому обывателю это неважно и неинтересно. Он понимает только одно - рядом с ним на улице может оказаться существо, способное убить его в одно мгновение. И обыватель требует ответных мер от правительства.



Что ж, меры были приняты - из агентов полиции набрали специальные отряды, члены которых получили прозвище «Бегущий

по лезвию бритвы» (Blade Runner). Оно как нельзя лучше отражало специфику их работы - или ты успеешь обнаружить репликанта в толпе (а это сродни поиску пресловутой иголки в стоге сена) и выстрелить первым, или это сделает репликант. Кстати, применение оружия жестко регламентировано — «Бегущий» может (и должен) стрелять по репликанту, но не имеет права стрелять по людям. А отличить тех и других внешне не представляется возможным. Единственный способ это сделать - предложить подозреваемому тест Voigt-Kampff. Суть его в том, что собеседнику задаются определенные вопросы, и по мимолетным подергиваниям глаза определяется его реакция на вопросы. Дело в том, что психология репликанта и человека различна — например, большинству людей и в голову не придет убивать себе подобных или немногих выживших животных, а для репликанта тут никаких моральных проблем (и, следовательно, соответствующих реакций глаза) нет.

Однако так ли уж плохи репликанты? Почему они стремятся на Землю? Чего ищут на негостеприимной для них планете?

Они ищут жизнь. Гений Тайрелл создал их плоть совершеннее человеческой, но не столь долговечной — по прошествии четырех лет органические ткани репликанта разрушаются, и он умирает. Но ведь это несправедливо — репликант не робот, он живой, он чувствует и понимает, он способен вместить в себя Вселенную, не уступающую человеческой; Вселенную, в которой есть место далеким мирам с их странной красотой, звездам, пусть холодным, но все же таким притягательным... Даже любовь и сострадание не чужды репликантам. И потому они хотят продлить свою жизнь. Любой ценой. Пусть даже и ценой жизни своих создателей.

Но люди этого не понимают и не пытаются понять. Для них репликант — бездушная машина, которой отказано даже в праве умереть. Недаром смерть репликанта от руки Blade Runner не называют убийством или ликвидацией, ее называют уходом на отдых.

Мир игры

По просторам Лос-Анджелеса ваш герой может передвигаться в полицейской машине — спиннере (Spinner). Чтобы забраться в спиннер, просто щелкните на нем левой кнопкой мыши. В спиннере вы увидите карту города с доступными для вашего посещения районами. Чем дальше продвинется ваше расследование, тем больше районов вы сможете посетить.

Для посещения района вам надо лишь выбрать точку назначения - все остальное сделает бортовая навигационная система.

Прибыв на место, установите режим, в котором Мак-Кой будет разговаривать со встречными людьми. Это можно сделать в меню OPT (для вызова меню нажмите Esc или сделайте левой щелчок мышью на фигуре вашего героя). Режимы разговора отображаются в виде пяти кнопок внизу (четыре - с лицом Мак-Коя и пятая - со знаком вопроса).

Все собранные вами в разных районах города улики и факты накапливаются в KIA (Knowlege Integration Assistant). Это - ваш миникомпьютер, который анализирует полученную информацию и сортирует ее. Собственно говоря, прохождение игры — это сбор всех возможных улик и их систематизация в KIA. Для того, чтобы KIA мог обработать обнаруженную улику или предмет, вам надо войти в миникомпьютер (Esc или левый щелчок мыши на фигуре Мак-Коя) и там щелкнуть мышью на данной улике или предмете. Узнать, какие улики рассмотрены вашим компьютером, а какие - нет, можно по отметкам напротив каждой из них. Если отметка (галочка) есть, то данная улика компьютером еще не рассмотрена.

В вашем расследовании вам очень сильно поможет Esper - анализатор видеоизображений. Добытые вами изображения с видеодисков и фотоснимков вводятся в Esper, после чего вы можете увеличивать отдельные участки изображения. Для этого щелкните на нужном вам изображении. Оно займет весь экран, и вы сможете выделять на нем те участки, которые хотите рассмотреть поближе. Нажмите левую клавишу мыши и тащите курсор в сторону - появится прямоугольник, который и будет увеличенным участком. Чтобы вернуться к первоначальному изображению, щелкните правой клавишей мыши. Надо заметить, что поиск улик с помощью Esper - дело довольно-таки трудное, требующее определенного навыка.

Кроме Esper, вам поможет и основной компьютер (Mainframe) в Управлении полиции. Вы переписываете в него всю добытую вами информацию, а в обмен получаете информацию, собранную другими агентами. Существует способ утаить некоторые из найденных вами улик, но для лого вам необходимо кое-что изменить в KIA.

Некоторую важную информацию вы получите также и от Дино Клейна (Dino Klein), эксперта-криминалиста, находящегося в лаборатории в Управлении полиции. Он сможет проанализировать кое-какие из добытых вами вещей, что подскажет вам дальнейшее направление для расследования.

Важную роль играет также и квартира вашего героя. Во-первых, там живет его собака Мэгги (Maggie), которую, кстати сказать, нужно периодически кормить. Во-вторых, там имеется еще один прибор Esper на случай, если вы не хотите анализировать некоторые из полученных снимков в Управлении полиции. Дело в том, что один из снимков может поставить Мак-Коя в весьма щекотливое положение (снимок лунного челнока). В-третьих, на квартиру детектива могут позвонить и оставить важные для его будущего сообщения. В-четвертых. Мак-Кою где-то нужно время от времени спать, иначе можно и здоровья лишиться.

Управление

Для передвижения по экрану просто наведите курсор белого цвета на нужное место и щелкните левой клавишей мыши.

Если же курсор стал вдруг зеленого цвета, то вы можете совершить какое-то действие — взять предмет, осмотреть что-нибудь, нажать на кнопку и т. д.

Если курсор станет синего цвета, то вы можете перейти на следующий экран, войти в дверь или сесть в свой спиннер.

Щелкнув левой клавишей мыши на фигуре Мак-Коя, вы вызываете меню игры или KIA. Это также можно сделать, нажав Esc.

Если хотите прибегнуть к помощи оружия, то щелкните правой клавишей мыши. Ваш герой достанет оружие. Наведите курсор на врага. Когда курсор станет красным, вы можете стрелять,

Прохождение

Поскольку Blade Runner — квест в реальном времени, то некоторые события во время вашего прохождения игры могут произойти не в той последовательности, какая изложена в моем прохождении. Обычно, если мне удавалось выявить такие места, я об этом специально сообщал. Однако есть определенная доля вероятности, что некоторые из подобных мест я пропустил. Поэтому, если вы не можете куда-то пройти или что-то сделать, то просто покиньте данный район, потом вернитесь в него - и так несколько раз, пока у вас все не получится. Кроме этого, некоторые мелкие детали (улики) вообще мо-

гут вам не встретиться. Не волнуйтесь: если вы будете следовать моим советам, то игру благополучно пройдете.

Но перед тем, как перейти непосредственно к прохождению, еще один маленький совет, проверенный на собственном опыте - сразу после начала игры щелкните левой клавишей мыши на Мак-Кое. В меню OPT щелкните на «Load» и выберите «New Game», далее - уровень сложности «Easy» (изначально (по умолчанию) уровень сложности игры всегда стоит на «Medium»). Зачем это нужно? На легком уровне вы получите неограниченный запас денег и патронов. Кроме того, вас будет довольно сложно убить, а вот враги будут умирать быстро. На других уровнях сложности у вас могут возникнуть проблемы с точностью и быстротой стрельбы, если только вы не обладаете хорошей реакцией.

Первое действие

Магазин по продаже искусственных животных

С прилета на это место и начинается игра. Поговорите с полицейским. Потом щелкните на красной пожарной колонке (она торчит из асфальта немного правее входной двери) и на баке для мусора (он расположен правее пожарной колонки). Далее подберите хромированный кусок металла (вы его увидите — белый предмет, лежит на асфальте левее вашего спиннера). Наведите курсор на входную дверь и, когда он станет зеленого цвета, щелкните на двери. Далее дважды щелкните на людях слева от полицейской заградительной линии (это надо сделать в последнюю очередь). Теперь наведите курсор на входную дверь и, когда он станет синим, щелкните.

Оказавшись внутри, обратите внимание на отпечатки ног (это произойдет автоматически), потом сдвиньте Мак-Коя немного левее. Теперь пошарьте курсором на том участке пола, где ваш герой стоял в самом начале. Вы обнаружите гильзы. Настало время потолковать с хозяином. Говорите с ним до тех пор, пока не исчерпаете все темы разговора. Щелкните на видеокамере (она свисает с потолка, и на ней горит красный огонек). Поговорите с хозяином - и он вам даст диск с записями камеры.

Идите в глубину комнаты к столику рядом с занавеской. Возьмите игрушечную собаку и конфету (candy bar). Щелкните зеленым курсором на картине, висящей на стене позади стола. Подберите предмет на полу перед столиком. Выходите на улицу.

Поговорите с офицером полиции три раза. Потом загляните в ваш KIA и там пощелкайте на все новые ссылки (они отмечены галочками). Вообще же возьмите себе за правило - перед «уходом» из каждого нового района проверяйте все новые улики.

Садитесь в спиннер и на экране выберите китайский квартал (China Town).

Китайский квартал

Зайдите в меню OPT в вашем KIA и выберите пользовательский режим ведения разговора (вопросительный знак).

Поговорите с человеком в красном пиджаке. После него поболтайте с хозяином заведения, используйте все варианты. Далее идите внутрь кафе, на кухню. Там стоит повар. Сохраните игру и побеседуйте с ним. Когда повар попытается облить вас супом, у вас будет пара секунд, чтобы щелкнуть мышью на правой стороне экрана. В этом случае Мак-Кой прыгнет



и увернется от супа. После этого повар бросится наутек, а вам стоит немедленно пуститься вдогонку. Если же вдруг у вас не получится увернуться от супа, и вы на нем поскользнетесь, то восстановите игру, т. к. в этом случае вы не успеете догнать повара до того, как он скроется за закрытой дверью. Если же все прошло хорошо, то есть вы избежали супа и быстро последовали за поваром, то, выбежав из кухни, заверните за угол, куда скроется повар. Вы окажетесь во дворе и увидите нищего, копающегося в мусорном контейнере. Пока что не обращайте на него внимания, а бегите в дверь. Окажетесь внутри здания. Поднимитесь по лестнице справа и идите в дверь. Вы окажетесь в коридоре, который заканчивается закрытой дверью. Тут вам предстоит встретится с поваром. У вас есть два варианта действий:

- уложить повара. При этом вы ничего хорошего не добьетесь, сможете только его идентифицировать, так что не советую этого делать;
— убрать пистолет и попытаться поговорить с поваром (если вы не уберете пистолет, то он нападет на вас со своим тесаком, даже если вы и не будете стрелять). После разговора с вами повар благополучно убежит, а ваши шансы закончить игру в обществе любимой девушки возрастут.

Вернитесь на улицу, где стоит мусорный контейнер, и покопайтесь там. Вы найдете номерной знак от автомобиля. Теперь вернитесь на улицу перед кафе, сядьте в ваш спиннер и летите в Управление полиции (Police Headquarters).

Управление полиции

Сначала спуститесь на этаж с терминалом основного компьютера и прибором Esper. Зайдите в комнату, щелкните на маленьком экране справа, чтобы загрузить в компьютер собранную вами информацию и получить данные от других агентов. Далее щелкните на большом экране (прибор Esper). Получите два изображения.

На одном из них - открытая дверь, в которую входят два человека. Увеличьте тут лицо первого человека. Потом увеличьте левую ногу этого человека. Теперь переходим к машине, которая стоит на заднем плане. Сначала увеличьте ее саму, потом увеличьте ее номерной знак (для этого вам надо выделить узкий прямоугольник посередине бампера машины). Таким образом, вы получите четыре снимка после обработки этого изображения.

На втором изображении видна клетка и хозяин магазина. Увеличьте столик в дальнем конце комнаты - и получите снимок меню. Далее увеличьте участок у правого края клетки (где видна нога) и получите снимок лица Люси. Теперь увеличьте участок, где видна нога Люси, но только теперь выделяйте не вертикально стоящий прямоугольник, а горизонтально лежащий. Получите снимок ноги Люси с украшением. Таким образом, у вас теперь окажется семь снимков после обработки двух изображений.

Войдите в меню KIA и просмотрите все новые отметки во всех категориях. Идите в лабораторию и там щелкайте на окне, за которым стоит Клейн. Когда вы исчерпаете все варианты разговора, снова загляните в KIA и просмотрите все новые отметки. Вернитесь в комнату основного компьютера и снова подключитесь к нему. Проверьте полученную информацию. У вас теперь должны появиться протоколы допроса подозреваемого Грегориана А и В (Gregorian interviews A и B) под иконкой с изображением оружия. Щелкните на них, потом идите к лифту, доберитесь до этажа, где находится тир. Обратите внимание на лежащий в пепельнице окурок (щелкните на нем). Идите в тир. Поговорите с человеком за окном, достаньте пистолет и идите направо. Тир представляет собой несколько декораций в виде улиц города, где периодически появляются желтые фигуры. Вам надо стрелять только по тем из них, у которых в руках синие штуки — оружие. Не стреляйте по другим! Учтите, что для успешного прохождения игры на уровнях сложно-

сти выше легкого вам необходимо добиться высокого рейтинга (около пятидесяти очков). Иначе вы потом не успеете прикончить врагов (полицейских, крыс и репликантов). Проверить ваш рейтинг вы сможете, когда выйдете со стрельбища. Для этого щелкните на мониторе справа сверху. Кстати, обратите внимание на имя одного из полицейских - Deckard. Это тот самый Деккер, которого играет в фильме Харрисон Форд. Правда, вы с ним никогда лицом к лицу не встретитесь.

Теперь спуститесь на лифте на самый нижний этаж. Сохраните игру. Войдите в меню OPT и там установите режим разговора на знак вопроса. Теперь поговорите с пленником. Переберите все темы для разговора и потом примените VK-тест.

Вы увидите изображение прибора. Сначала щелкните на красной кнопке для автоматической калибровки машины. Далее посмотрите на кнопки справа. Назовем их для простоты 1, 2 и 3, считая слева направо. Нажимая на эти кнопки, Мак Кой задает подозреваемому вопросы разной степени напряженности — от низкой (кнопка 1) до высокой (кнопка 3).

Во время ответов следите за двумя индикаторами слева. Если стрелка верхнего индикатора начнет смешаться вправо — перед вами, скорее всего, человек. Если же стрелка нижнего индикатора начнет смещаться вправо, то перед вами, скорее всего, репликант. Центральный индикатор показывает общую реакцию подозреваемого на тест.

Ваша задача - чередуя вопросы, найти правильную комбинацию вопросов разной степени напряженности так, чтобы при этом реакция подозреваемою не перешла установленного при калибровке прибора предела, иначе тест прервется. Вопросы высокой степени напряженности быстро выводят подозреваемого из себя, а вопросы малой степени напряженности просто не дают точных результатов. Кроме этого, тест автоматически прерывается после десяти вопросов. Повторить тест вы не сможете.

Вроде все логично? Но это только на словах. На деле же эта задача — сплошная нервотрепка. Дело в том, что для каждого подозреваемого вам придется находить новую последовательность вопросов, более того - при каждом новом прохождении игры все эти последовательности генерируются заново. Иногда, правда, случается так, что одна последовательность действует для всех подозреваемых, но это — большая редкость.

Таким образом, решить головоломку с VK-тестом можно только следующим образом: предварительно сохраниться, потом испробовать одну комбинацию вопросов. Если она окажется неудачной — восстановить игру и все проделать снова. И так — до самого победного конца. Единственное, что могу вам сказать точно — первые шесть вопросов нужно задавать следующими кнопками (напоминаю, кнопки считаем слева направо): 1, 1,2,2, 3, 3. Ну а дальше - дерзайте.

Вернемся к прохождению игры. Когда разберетесь с вашим подопечным, поднимитесь на крышу здания, сядьте в спиннер и летите домой.

Квартира Мак Коя

Первым делом надо покормить Мэгги. Для этого щелкните на стойке чуть левее входной двери. Теперь идите в следующую комнату и проверьте ваш автоответчик. Если вы убили повара, то кто-то упомянет слово «Rath», если же вы отпустили повара, то вам позвонит Люси и поблагодарит. Щелкните на кровати, чтобы поспать. Начнется мультик.

Второе действие

В корпорации Тайрелл

Поговорите с охранником у пульта и получите диск с видеозаписью. Войдите в дверь справа. В следующей комнате на полу справа от двери лежат два предмета - украшение в форме стрекозы и брошюра. Впрочем, иногда брошюры может и не быть. Щелкните на мониторе чуть правее двери — и узнаете, что кто-то пытался получить доступ к базе данных корпорации. Далее вернитесь в комнату, из которой пришли. Возле охранника стоит Кристал (Crystal). Поговорите с ней, и узнаете некоторые подробности расследуемого ею дела. Выходите и отправляйтесь в Управление полиции.

Управление полиции

Идите в комнату с прибором Esper, загрузите в основной компьютер собранную вами информацию. Воспользуйтесь Esper: в нем появится новое изображение из того видеодиска, который вам дал охранник в корпорации Тайрелла. Увеличьте собаку, стоящую слева на заднем плане, увеличьте ее ошейник - и увидите там надпись «Rikki». Далее увеличьте лицо Садика (Sadik, репликант-преступник) и его левую руку, держащую бомбу. После него переходите на ящик (он такой решетчатый). Таким образом, вы получите четыре снимка после обработки этого изображения. Зайдите в KIA и просмотрите все новые отметки. Отправляйтесь в корпорацию Тайрелла.

Корпорация Тайрелла

Войдите в дверь справа от охранника. В следующей комнате (где вы нашли украшение) снова воспользуйтесь монитором справа от двери — и получите структуру молекулы ДИК (DNA). Войдя в дверь, окажетесь в комнате, где было совершено убийство. Поговорите с фотографом, потом осмотрите труп. Получите проволку. Поднимите упаковку от пиши с пола. Осмотрите мертвых животных. Повернитесь к выходу и внимательно осмотрите пол слева. Получите собачий ошейник. Выходите из комнаты и идите туда, где сидит охранник. Поговорите с ним обо всем, спросите о Тайрелле. Он вам скажет, чтобы вы связались с личным секретарем босса. Отправляйтесь в Управление полиции.

Управление полиции

Спуститесь на первый этаж (не в подвал) и там поговорите с Гуззой (Guzza) в его офисе (для этого вам надо пройти в нижнюю часть экрана). Он согласится договориться о встрече с Тайреллом. Если же в офисе Гуззы не окажется, тогда возьмите бумагу со стола (order receipt). Идите на этаж, где расположено стрельбище. Щелкните на ящике, лежащем на полу. Потом щелкните на человеке за прозрачным экраном. Говорите с ним до тех пор, пока он не даст вам еще одну бумагу (shipping form). Вернитесь в офис Гуззы, теперь он будет на месте. Поговорите с ним.

Если же Гузза был в офисе с самого начала, вам придется заглянуть сюда еще раз, чтобы взять бумагу (см. выше).

Теперь отправляйтесь в корпорацию Тайрелла.

Корпорация Тайрелла

Вы встретитесь с Рэйчел, новейшей моделью репликанта, которая потом станет пассией Деккера (подробнее об этом рассказано в фильме). Потом у вас будет возможность перекинуться парой слов и с самим Тайреллом.

После этого вам стоит посетить свое жилище.

Квартира Мак-Коя

Войдите в KIA, проверьте все новые отметки. Проверьте также ваш автоответчик. Щелкните на экране телевизора, чтобы узнать еще кое-что.

Отправляйтесь в район Animoid Row (он появился теперь на вашей карте).

Район Animoid Row

Первым делом сохраните игру. Теперь побеседуйте с продавцом рыбы (его лавка расположена снизу справа, над ней вместе рекламного щита висит чучело меч-рыбы). Если вдруг продавца нет, просто подождите немного - он периодически исчезает в недрах своей лавки.

Теперь поговорите с продавцом змей (верхний правый угол экрана). Говорите с ним до тех пор, пока он не рассердится и не расскажет о продавце оружия Бобе по прозвищу «Пуля» (Bullet Bob). Поговорите с владелицей магазинчика с изображением стрекозы. Купите браслет с именем вашей собаки Мэгги. Если клетка со скорпионами выставлена на прилавке, потормошите ее два раза - узнаете кое-что интересное о самом себе. Если клетки нет, то вернитесь сюда немного позднее, она должна появиться.

Идите налево, далее зайдите в магазин Боба (вы его сразу увидите). Перед тем как войти, обязательно зайдите в меню OPT и установите режим разговора на вопросительный знак.

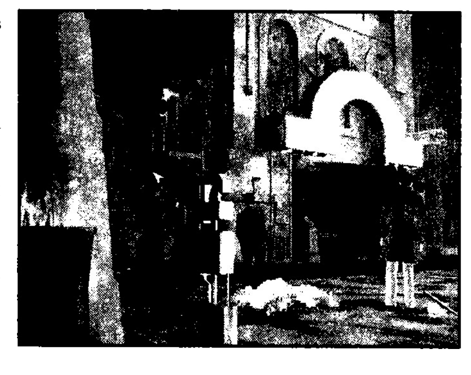
Поговорите с Бобом и при первой же возможности проведите VK-тест. Далее дайте Бобу кое-что переделать в вашем KIA. Теперь вы сможете выделять определенные улики и факты при помощи правого щелчка мыши. При этом данная улика будет выделена яркой полосой. Во время обмена информации с основным компьютером в Управлении полиции эта улика не поступит в компьютер, и полиция о ней не узнает. Это окажется очень важно немного погодя, когда вашего героя подставят. Но об этом мы поговорим в свое время.

Продолжите разговор с Бобом. У вас появится возможность купить новые патроны, более мощные, чем те, которые у вас есть. Если вы играете на среднем или сложном уровне и у вас не хватает денег, не отчаивайтесь - вы сможете получить эти патроны позднее, причем задаром, но только их будет довольно мало.

Если вы играете на легком уровне сложности, то купите патроны, загляните в KIA и там щелкните на новых патронах. Теперь вы будете стрелять ими.

Выходите на улицу, идите в заведение Hawkers` и поговорите там с женщиной. Потом идите вниз и поговорите с барменом дважды, чтобы заказать выпивку. Далее идите направо, щелкните зеленым курсором на человеке под вывеской с алмазами и поговорите с ним. Он имеет неприятную привычку частенько отсиживаться черт знает где. Если его не видно, выйдите на основную улицу (там, где стоят лавки торговца рыбы и продавца змей), потом снова вернитесь. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока не подловите нужного вам парня. Поговорите с ним и поинтерезуйтесь драгоценностями (jewelry).

Попробуйте поговорить с ним еще разок, иногда для этого надо временно отойти и подойти чуть позже. В любом случае негодяй вытащит фотоаппарат и ослепит вас вспышкой. Хватайте аппарат и бросайтесь за ним. Выстрелом разбейте замок на решетчатой двери, спуститесь в люк. Щелкните зеленым курсором на оружии, на ящиках, которые там увидите. Идите по туннелю справа, потом поднимитесь по лестнице на улицу. Преступник окажется рядом, но тут появится ваша соперница - агент Кристал Стил. Далее возможны два варианта развития событий: или Стил автоматически пристрелит беглеца, или арестует его. В любом случае лавры достанутся не вам.



Возвращайтесь на основную улицу, садитесь в спиннер и летите к себе домой.

Квартира Мак-Коя

После обработки пленки из фотоаппарата у вас окажется два снимка. На первом будут изображены два человека, беседующие у стойки бара в Animoid Row, а вот со вторым снимком может быть два варианта - либо там будет лицо женщины, либо человек, у которого в руке зажата чешуйка, стоящий к зрителю спиной. На первом снимке сперва увеличьте лицо человека. Потом увеличьте изображение видекамеры (вы ее обнаружите по красному огоньку над полкой с бутылками). На втором снимке либо увеличьте лицо женщины, либо - руку человека, в которой, как я уже говорил, будет зажата чешуйка.

Войдите в KIA и щелкните правой клавишей мыши на фото Мак-Коя, таким образом спрягав его. Не забудьте просмотреть все новые отметки в KIA.

Покормите собачку и летите в Управление полиции.

Управление полиции

Если до сих пор вы не взяли бумагу (order receipt) со стола Гуззы, то сейчас самое время все исправить. В этом случае не забудьте сходить на стрельбище и, щелкнув на ящике на полу, у человека за стеклянной перегородкой получить новую бумагу (shiping form). Если же все сделали раньше, то можете об этом не думать.

Теперь идите к основному компьютеру и обменяйтесь с ним информацией. Не забудьте выделить правым щелчком мыши те факты, которые хотите скрыть. Их количество значения не имеет, но все же кое-какую информацию своим коллегам вы должны предоставить.

Поднимитесь на крышу и летите в DNA Row.

Район DNA Row

Стоя рядом с горящей бочкой, войдите в меню OPT и установите режим разговора на знак вопроса. Постойте на месте и подождите. Появится человек в красном пиджаке, с которым вам надо два раза поговорить. Действуйте быстро, т. к. он на месте не стоит и быстренько может уйти. Кроме этого, не спутайте его с еще одним человеком в красном пиджаке: у того будет в руках трость. Далее идите вверх экрана и войдите в зеленое здание. Поговорите там с человеком обо всем и выходите на улицу. Идите к горящей бочке, от нее идите налево. Сохраните игру! Сейчас будет неприятное место. Вытащите пистолет.

Войдите в здание Dermo Design, выстрелом разбейте наручники пленника. Быстро переведите курсор влево, он превратится в стрелку. Выходите на улицу и посмотрите, чтобы пленник тоже вышел. Если он не выйдет, то восстановите игру и все сделайте заново (очень важно, чтобы человек ВЫСКОЧИЛ из здания). Если это произошло, то уберите пистолет и щелкайте курсором на нижнем крае экрана. Выйти за предела экрана вам не дадут, но, если вы окажетесь рядом с нижним краем, то благополучно переживете взрыв.

Поговорите с умирающим. Поговорите с прибывшем на место полицейским. Вернитесь во взорванное здание, осмотритесь. Выходите на улицу и поднимитесь по лестнице сле-

ва от входа. Когда окажетесь в комнате, щелкните на манекенах — и получите конверт. Проверьте автоответчик справа от манекена (вам стоит немного отодвинуть Мак-Коя влево, тогда удастся щелкнуть на автоответчике). Выходите на улицу. Если вам снова встретится человек в красном пиджаке, спросите его о взрыве. Если же он вам не встретится. то не тужите — ничего страшного. Идите направо и вверх. Посетите снова зеленое здание. Установите режим диалога на вопросительный знак.

Говорите с человеком до тех пор, пока у вас не появится возможность выбирать свои вопросы. Спросите его обо всем. Если вы же не выставите режим разговора на вопросительный знак, то некоторых вопросов задать не сможете.

Выходите на улицу и идите в аллею, расположенную чуть слева от здания. Окажетесь на новой улице. Войдите в здание Bradbury Building (кстати, это место было в фильме, помните?). Пройдите холл, а когда подниметесь по лестнице, то поверните направо. Пройдите по комнатам и в той, где стоит оборудование, щелкните левой клавишей мыши на кабеле (power strip) на полу. Питание восстановится, и вы сможете получить распечатку. Теперь идите в ванную, где с потолка ручьями льется вода. Поднимитесь по лестнице. В следующей комнате разбейте стекла в шкафу (щелкайте на них мышью) и поднимайтесь по этим «ступеням» на крышу.

Вас ждет мультик.

Третье действие

В квартире репликантов

Когда останетесь один, щелкните зеленым курсором слева от окна, чтобы пододвинуть стул к этому месту и перепилить ваши путы. Подберите предмет под другим стулом, потом идите к кровати. Возьмите куклу и еще один предмет из-под подушки. На дальнем краю кровати возьмите фотографию лунного челнока (обнаружить эту фотографию довольно сложно: для этого осторожно водите курсором в этом районе, стараясь обследовать каждый миллиметр). Идите вниз экрана, потом поверните налево. Окажетесь в прихожей, где спорят двое. Когда они закончат, поговорите с постояльцем. Выйдите на улицу и покопайтесь в разбитой машине - получите оберточную упаковку (эту штуку тоже трудно обнаружить, для этого водите курсором внутри салона рядом с открытой дверью). Потом проверьте номер машины (щелкните на ней).

Вернитесь в гостиницу и идите в дверь под неоновой вывеской. Окажетесь в новой комнате. Там из ванной возьмите чешуйку, а из ящика комода - полицейский значок.

Выйдите на улицу (туда, где лежит разбитая машина) и идите налево, вниз и направо.

Район Animoid Row

Спросите у торговца рыбой о чешуйке, и узнаете, что точно такая же была у еще одного полицейского. Подойдите к киоску с вывеской в виде стрекозы. У его владелицы есть для вас кое-какая информация. Идите налево и поговорите с барменом у стойки. Если вы обнаружили скрытую камеру на фотографии (см. действие 2), то бармен даст вам диск с записью этой камеры. Пришло время навестить свою квартиру.

Квартира Мак-Коя

Накормите собачку и проверьте автоответчик. Включите Esper и займитесь полученными изображениями. На фотографии с лунным челноком вы можете увеличить три лица и некий предмет справа, от которого отражается свет. Если Боб «Пуля» поработал с вашим KIA, то спрячьте (правый щелчок мыши) снимок лунного челнока и вашу собственную физиономию от греха подальше. Теперь перейдем к снимку, сделанному скрытой каме-

рой в баре. Справа, в глубине снимка, вы увидите Изо с фотоаппаратом. На заднем плане под красной неоновой вывеской стоит Гузза. Закончив с фотографиями, зайдите в KIA и проверьте все новые факты и улики. Ну вот, можете со спокойной совестью щелкнуть на кровати и поспать.

Далее отправляйтесь в управление полиции.

Управление полиции

Спуститесь на этаж с основным компьютером и обменяйтесь с ним информацией. Далее спуститесь в подвал. Загляните в свой KIA и убедитесь, что у вас в KIA есть упоминание «Protest», Если его нет, то допросите арестованного (которого раньше пробовали на УК-тест). Впрочем, он может быть не один, если в предыдущем действии агент Стил арестовала торговца оружием Изо. В последнем случае допросите и Изо.

Поднимайтесь на крышу и летите в район Hysteria Hall.

Район Hysteria Hall

Войдите в магазин по продаже подержанных автомобилей и поговорите с владельцем по прозвищу Crazy Legs. Используйте все возможные варианты разговора. Поднимитесь по лестнице справа на крышу. Осмотритесь там, спуститесь вниз и выйдите на улицу. Обратите внимание на старика и старуху в правом углу экрана. Поговорите с ними обо всем. Сохраните игру! Войдите в зал игровых автоматов. Там в центре у экрана может стоять (а может и не стоять) Люси. Если она там, то у вас есть два варианта - рассказать ей об агенте Стил (при этом повысятся шансы для вас закончить игру в обществе Люси) или подвергнуть ее VK-тесту (не желательно, однако в этом случае вы впоследствии можете закончить игру или вместе с Декторой, или с агентом Стил).

Если Люси в зале нет, то вы можете прилететь сюда немного погодя, и тогда застанете ее. Правда, отсутствие Люси может означать и то, что вы играете в тот вариант **Blade Runner,** где Люси погибает, а вы со Стил вместе добираетесь до лунного челнока.

Кстати, обратите внимание на одну из игр в зале - это **Red Alert.** Да, видно, пример компании *Bullfrog*, вовсю рекламировавшую свои игры в **Syndicate Wars** (кто играл, то знает, о чем речь), оказался весьма заразителен.

Ну, а Мак-Кою не мешает заглянуть в KIA и проверить все новые факты и ссылки.

Отправляйтесь в Animoid Row.

Район Animoid Row

Сверните в боковую уточку рядом с магазинчиком под вывеской со стрекозой и поговорите с продавщицей еды.

Отправляйтесь в Nightclub Row.

Район Nightclub Row

Войдите в ночной клуб слева. Поговорите с вышибалой, который стоит рядом со сценой. Попробуйте попасть во вращающуюся комнатушку слева. Выходите на улицу и войдите в клуб справа. Если человек в красном пиджаке тут, то сохраните игру! Заговорите с ним и спросите его о сыре. Внимательно следите за его действиями и, когда он положит на столик свою зажигалку, быстренько ее прихватите. Тем временем начнется представление. Потом человек бросится наутек, а вы приготовьте пистолет и бегите следом. На улице он может в вас выстрелить. В этом случае стреляйте в ответ. Если же он стрелять не будет, то щелкните на нем зеленым курсором. Вы сможете или поговорить с ним и потом

отпустить, или арестовать его. Если вы его отпустили или же стреляли в него, не ходите следом за ним.

Садитесь в спиннер и летите домой.

Квартира Мак-Коя

Покормите собаку, загляните в KIA и просмотрите все новые ссылки. Хорошенько выспитесь.

Когда проснетесь, ваш путь лежит в China Town

Район China Town

Идите вниз экрана, поверните направо и войдите в гостиницу «Юкон». Поговорите с менеджером.

Теперь идите в Bradbury Building.

Bradbury Building

А вот теперь вам надо войти в KIA и установить режим разговора на Normal. Войдите в Bradbury Building, поднимитесь по лестнице и автоматически поговорите с владельцем. Потом пройдитесь по комнатам, вернитесь и поговорите с владельцем снова. Он скажем, чтобы вы уходили.

Отправляйтесь в район Nightclub Row.

Район Nightclub Row

Войдите в клуб слева и встаньте перед танцовщицей. Попробуйте поговорить с ней, пока к вам не подойдет вышибала. Как только он встанет рядом с вами, бегите (двойной щелчок) к вращающейся будке слева. С первого раза у вас это может и не получиться - надо дождаться момента, когда вышибала стоит как можно ближе к вашему герою, вот тогда вы успеете заскочить в будку.

Малая сцена в ночном клубе

Интересная деталь: вы можете войти на вращающуюся сцену рядом с танцовщицей. Но надо вам не это, надо вам поговорить с человеком в красном пиджаке. Говорите с ним до тех пор, пока он не скажет, что «работает».

Если же его нет в этой комнате, то войдите в KIA и установите режим разговора на вопросительный знак. Идите в район Hysteria Arcade. Теперь-то там обязательно будет Люси. Не устраивайте ей VK-тест, а предупредите о Стил. Вернитесь в ночной клуб, снова проделайте весь этот утомительный фокус с вышибалой и пройдите через вращающуюся будку. Поговорите с парнем в красном пиджаке.

Подождите немного и идите налево. Окажетесь на основной сцене и сможете понаблюдать за выступлением Декторы. Однако долго не задерживайтесь, а идите обратно через вращающуюся будку и пройдите в дверь слева от сцены с танцовщицей.

Оказавшись в офисе Эрли, первым делом сохраните игру, потом зайдите в KIA и убедитесь, что режим разговора стоит на вопросительном знаке. Щелкните мышью на лампе над столом. Щелкните на краю крышки стола - и получите бумагу. Щелкните на диване справа - и получите CD. Тут зайдет Эрли и начнет готовить себе выпивку.

Быстро вытащите пистолет и заставьте его сесть. Его ужалят скорпионы (как потом узнаете, он получит по заслугам). Если он умрет, то просто щелкните на нем мышью. Если же он выживет, то согласитесь на его предложение и уберите пистолет. Тогда он даст вам бумагу. Но диск оставьте при себе.

Выйдите из офиса и снова пройдите через вращающуюся будку. Идите налево к основной сцене. Если выступление Декторы еще продолжается, подождите немного. Если же оно уже окончилось, то идите налево и спуститесь в подвал. Там войдите в комнату справа. В комнате щелкните на вазе с цветами, которая стоит на столике. Когда будете разговаривать с Декторой, то выберите тему «Crystal». Не подвергайте Дектору VK-тесту, иначе отрежете себе окончание игры, в котором вы убегаете вместе с Декторой (если вы немного погодя не арестуете ее). В результате ваших расспросов сюжет разветвляется.

Варинат первый: женщина убежит. В этом случае вы, скорее всего, имеете дело с человеком.

Вариант второй: она вызовет полицию. В этом случае вы имеете дело с репликантом. В зависимости от того, какой вариант развития сюжета у вас получился, дальнейшее прохождение третьего действия будет различаться. Рассмотрим вариант, когда женщина вызовет полицию. Начнется видеоролик. Вас спасет от смерти ваша старая знакомая. Идите в туннель, рядом с которым разбитый вагон метро (правый край экрана). Поднимитесь по двойной лестнице. Идите в стриптиз-клуб, идите через вращающуюся будку к основной сцене, потом — в подвал и гримерную Декторы. Из вазы с цветами достаньте записку. Вернитесь к основной сцене, вытащите свой пистолет, сохраните игру и идите в проход справа. Когда окажетесь в следующей комнате, обратите внимание на шнуры, тянущиеся сверху к проектору. Когда включится свет, наведите красный курсор на этот шнур и выстрелом перебейте его (с первого раза частенько не получается). Поднимитесь по лестнице. Далее я советую вам убрать пистолет и поговорить с Декторой (щелкните зеленым курсором на ванную или занавеси). Когда Дектора убежит, спуститесь вниз и поговорите со Стил. Далее все будет происходить автоматически, без вашего участия.

Теперь рассмотрим вариант, в котором женщина убежала. Вы останетесь в пустой комнате. Возьмите записку из вазы с цветами. Выходите на улицу, войдите в клуб напротив (правая сторона улицы). Тут тоже могут быть два варианта развития событий. Человек в красном плаще или будет там, или не будет. Если он там будет, то вы можете с ним поговорить. Вас арестуют. После вашего освобождения снова войдите в этот же клуб и преследуйте артиста (хотя какой он, к черту, артист?) на улице. Он может взять заложника. В этом случае осторожно прицельтесь и застрелите артиста (это довольно сложно). Далее события в игре пойдут в автоматическом режиме. Если же человека в красном плаще в ночном клубе не оказалось, то возвращайтесь к себе домой. На фотографии, полученной у Эрли в стриптиз-клубе, вы сможете увеличить коробку со скорпионами (спрятана за корзиной) и отражение самого Эрли в зеркале (тут вы и поймете, почему Дектора подложила скорпионов). Кроме этого, если Эрли не умер от укуса скорпионов, то на полученной от него фотографии вы сможете увеличить лицо Люси и желтые цветы позади Кловиса (репликанта).

Управление полиции

Если Боб поработал с вашим KIA, то передайте основному компьютеру только ту информацию, которую хотите. Потом не забудьте проверить все новые отметки в KIA. Если вы арестовали человека в красном плаще, то спуститесь на самый нижний этаж и допросите его.

Далее отправляйтесь в Nightclub Row.

Район Nightclub Row

Если на месте, где работал артист в красном, ничего не происходит (вне зависимости от того, арестовали вы его или нет), то, скорее всего, игра идет по тому варианту, где Люси убьют.

Отправляйтесь в Hysteria Hall.

Район Hysteria Hall

Войдите в зал игровых автоматов и поговорите с Люси. Скорее всего, она убежит. Выходите направо - и увидите, как Стил застрелит Люси (хотя этого может и не произойти).

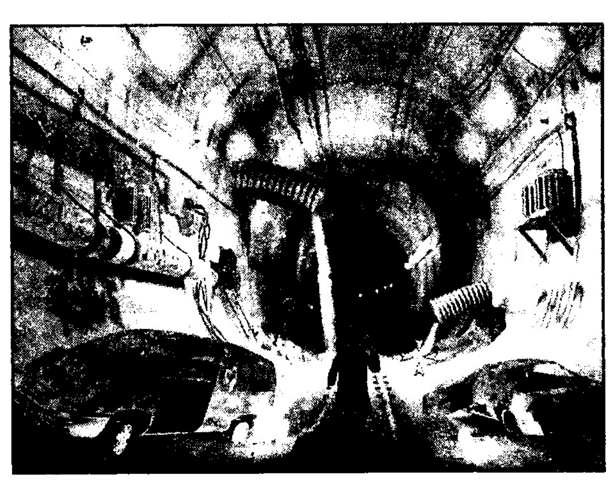
Четвертое действие

Находясь в канализации или туннелях, будьте готовы расстрелять встречных полицейских или крыс. Можно, правда, просто убежать от них (двойной щелчок), но это не всегда получается. Сначала идите все время налево, пока не окажетесь в той комнате, где вас собирались пытать. Щелкните на стуле для пыток. Идите в разби́тую северную дверь рядом со стулом. Когда окажетесь на перекрестке путей, нажмите рычаг, и протянется мостик. Идите направо. Там вам встретится Люси (если до этого Стил ее не застрелила). Проделайте VK-тест - и узнаете, кто на самом деле Люси (возможно, вы будете удивлены).

Если вы в свое время не купили специальные патроны у Боба, то теперь идите налево на склад Изо. Там дважды щелкните на ящиках, и получите немного таких патронов. Если играете на среднем или высоком уровнях сложности, то постарайтесь не применять патроны против крыс и полицейских, берегите их - под самый конец игры вам предстоят серьезные разборки. Идите направо, потом вверх, снова окажетесь на перекрестке. Теперь идите в нижний левый угол экрана. Спуститесь по ступеням, и через люк попадете в свой дом.

Поднимитесь в свою квартиру на лифте, и обнаружите там, что ваше жилище уже кто-то занял. Поговорите с этим человеком! Это необходимо сделать, потому что в одном из мест в канализации (там, где на стене цифра 5; вы еще там побываете) стали появляться полицейские. В противном случае вам придется одновременно вести перестрелку сразу с двумя врагами, что довольно сложно (для победы надо быстро стрелять в каждого из них по очереди, чтобы они не могли стрелять в вас).

Спуститесь в канализацию и идите на перекресток. Пролезьте в большое круглое отверстие. Поверните направо (как раз и увидите это место с цифрой 5 на стене, о котором я уже говорил) и спуститесь на лифте (рядом с ним тоже иногда появляются полицейские). Вы окажетесь в жилище бездомного. Войдите в KIA, установите режим разговора на вопросительный знак и поговорите с пьяным. Используйте следующие темы: others, fat man. Потом снова щелкните на пьянице. Ему хочется еще выпить (ясное дело). Поднимитесь на лифте и идите на перекресток. Идите к складу оружия (где брали патроны) и поднимайтесь на улицу.



Идите в бар и там купите фляжку вина. Спуститесь в канализацию и снова посетите пьяницу. Сначала спросите его о канализации (sewers), потом дайте ему вино. Потом можете порасспросить его и о других вещах, но он быстро вырубиться от выпитого. Откройте решетку слева в этой же комнате и идите туда. Увидите круглую платформу. Верни-

тесь в комнату с пьяным, пройдите мимо лифта направо. Окажетесь перед доской, перекинутой через кислотную реку. ***Сохраните игру!*** Теперь действуйте так: бегите по доске, а когда минуете половину дистанции, сделайте двойной щелчок на каменном берегу слева. Справа из отверстия выскочит крыса. ***Не убивайте ее, пока она находится на доске!*** Вам надо подождать, пока крыса приблизиться к вам, ибо доска провалится, если на ней лежит труп крысы, а вы пробуете перейти на другую сторону. Если вы предварительно выбрали в качестве боезапаса мощные патроны, то сумеете убить крысу одним точным выстрелом.

Когда перейдете доску, войдите в KIA. Установите режим разговора на вопросительный знак. Если сиамских близнецов в комнате нет, то подойдите к компьютеру рядом со стулом (нижняя часть экрана) и щелкните на нижнем левом мониторе. Получите новую информацию (ДНК Лютера/Лэнса). Выйдите из комнаты и вернитесь. Проделывайте это до тех пор, пока близнецы не появятся. Поговорите с ними, используя все возможные темы сверху вниз, пока они не запросят файлы из корпорации Тайрелла. ***Быстро сохраните игру!*** *ЕСЛИ* вы играете на уровне сложности Easy, то из комнаты с близнецами идите в дверь, над которой горит лампочка. Поднимитесь по высокой лестнице, потом по короткой лестнице — и окажетесь в здании корпорации Тайрелла. Быстро войдите в лифт сзади охранника, пока тот спит. Окажетесь в кабинете босса. Со стола возьмите интересующие вас записи. Спуститесь вниз, бегом бегите в нижний левый угол экрана, щелкните на дверце в стене. Вернитесь к близнецам и отдайте им записи.

Если же вы играете на более сложных уровнях, то путь в здание корпорации будет другим. Вернитесь на перекресток и идите налево в комнату перед той, из которой можно подняться в люк перед вашим домом. Идите в северную дверь и потом все время на север. В некоторых случаях этот путь может быть закрыт. Он, вообщем-то, понадобиться вам в пятом действии, когда будете добираться до лунного челнока.

В любом случае, заполучив записи, отдайте их близнецам. Они прояснят для вас все дело и дадут кое-что интересное. Поднимитесь по лестнице сзади близнецов (правая сторона экрана) и по телефону (или как он там называется) поговорите с Гуззой (щелкните зеленым курсором на приборной панели). Вернитесь в комнату с близнецами. Если вы еще не переписали информацию из компьютера рядом с ними, то выйдите из комнаты, потом снова зайдите. Повторяйте до тех пор, пока близнецы не уйдут. Тогда перепишите файлы (напомню, нижний левый монитор).

Теперь идите в ту комнату, где лежит пьяный (двигайтесь все время налево). ***Сохраните игру! Идите*** налево на круглую платформу за решеткой. Там уже стоит Гузза. Поговорите с ним. Под конец разговора у вас есть выбор - самому пристрелить Гуззу или убежать (при этом его хлопнут репликанты). Если вы сами пристрелите Гуззу, репликанты предложат вам идти к лунному челноку, но при этом вы можете зарезать себе ту концовку игры, где к вам присоединяется Дектора. Если же вы хотите убежать, то идите как можно дальше налево, пока Кловис болтает с Гуззой. Когда появится синий курсор, бегите (двойной щелчок).

Какой бы вариант действий вы не избрали, возвращайтесь к себе домой (для этого из комнаты с пьяницей поднимитесь на лифте, потом идите на перекресток, оттуда идите налево и поднимайтесь к люку). Если вы пристрелили Гуззу, то встретите Графа (Graf, еще один участник фильма «Blade Runner», человек с тростью, который делал из бумаги фигурки, если кто помнит). Он вам кое-что посоветует. Войдите в дом.

Пятое действие

Очутившись в своей квартире, вы можете увидеть убитую собаку, а можете найти ее живой и здоровой. Если собака мертва, то щелкните на окурке - и узнаете личность убийцы. Проверьте ваш автоответчик. Тут возможно много вариантов.

Если ранее Стил убила Люси, а вы убежали с платформы, на которой стоял Гузза, то вам позвонит Стил, и вы объедините свои усилия.

Если Стил застрелила Люси, а вы застрелили Гуззу, то вам позвонит Кловис, и вам придется убить Стил у лунного челнока.

Если вы убежали с платформы, где стоял Гузза, и отпустили в свое время Декtору, то она вам может позвонить, и вы закончите игру вместе с ней.

Если Люси все еще жива, вы убежали с платформы, где стоял Гузза, и отпустили в свое время Декtору, то вам позвонит Люси, и вы сможете закончить игру вместе с ней или с Декторой.

Если Люси все еще жива, а вы застрелили Гуззу, то вам позвонит одна только Люси (вне зависимости от того, как вы вели себя по отношению к Декторе).

Проверив все звонки, щелкните на приборе Esper. Если вы ранее не проанализировали фотографию из ночного клуба Эрли, то самое время сделать это сейчас. На этой фотографии вы сможете увеличить коробку со скорпионами (спрятана за корзиной в левом нижнем углу) и отражение владельца клуба Эрли в зеркале (тут станет ясно, почему Дектора подложила ему скорпионов).

Войдите в KIA, проверьте все новые отметки. Спуститесь на улицу и через люк попадите в канализацию. Идите к перекрестку. Если вы по какой-то причине не взяли материалы у сиамских близнецов, то идите к лифту, а от него - к доске-мостику. Оказавшись в комнате с близнецами, перепишите файлы (щелчок на нижнем левом мониторе). Если близнецы все еще в комнате, то выйдите, потом вернитесь. Вернитесь на перекресток.

Сохраните игру. Теперь рассмотрим наши варианты.

Если Люси не убили, и вы отпустили Дектору, то вы можете либо пойти по пути А к Люси и Декторе или пойти по пути Б к лунному челноку. Если же Люси убита, то путь А для нее, естественно, не подходит. То же самое касается Декторы.

Путь А

Идите к электрическому стулу, на котором вас собирались пытать, идите направо. Когда окажетесь в туннеле метро, идите вглубь экрана (но не идите в сторону станции метро). Когда окажетесь возле двух разбитых машин, залезьте в левое отверстие и идите в магазин подержанных машин. Поговорите с хозяином заведения. Идите на улицу. ***Сохраните игру***, поскольку дальше вам этого сделать не дадут. Поговорите с Люси или Декторой. Дальше все произойдет автоматически — вы якобы арендуете воздушную машину, потом поднимаетесь на крышу. Там вас ждет Стил. Тут самое главное — не нервничать и действовать хладнокровно. Как только ваш герой выхватит пистолет, курсор-прицел автоматически будет расположен посредине экрана или чуть слева от центра. Первый выстрел Стил будет по машине, второй - по Люси или Декторе (в зависимости от того, кто стоит рядом с вами). Один выстрел девушка вашей мечты переживет, а вот второй - уже нет. Поэтому вы должны успеть уложить Стил. Если стреляете новыми мощными патронами, то на уровне Easy достаточно трех точных выстрелов.

Щелкните на воздушной машине, и узнаете, что она повреждена. Спуститесь вниз и воспользуйтесь панелью управления слева, чтобы опустить машину в туннель внизу. Спус-



титесь по лестнице слева вниз, потом снова вниз, садитесь в машину. Смотрите конечный мультик.

Если же Стил убила Люси (или Дектору), тогда у вас остается еще путь Б. Если же Люси убита, а вы убежали от Гуззы на платформе, то тогда смотрите пункт «Мак-Кой и Стил».

Путь Б

Вернитесь в канализацию в комнату перед той, где люк, ведущий к вашему дому. ***Сохраните игру!*** Идите через северную дверь и далее идите на север. На свалку есть два пути. Если пойдете через взорванную часть здания корпорации Тайрелла, то внимательно смотрите влево. Там лежит бомба. Осмотрите ее (зеленый курсор) два раза — и вы ее разминируете. Далее вам встретится агент Стил (если вы ее еще не убили на крыше магазина подержанных машин). Быстренько застрелите ее (теперь это будет немного сложней, поскольку Стил будет стрелять исключительно в вашу широкую грудь). Идите на север, там стоит лунный челнок. У вас произойдет кое с кем разговор, после чего у вас есть два варианта дальнейших действий.

Сохраните игру. Вариант А: после перестрелки войдите в лунный челнок, посмотрите, как умрет старый репликант, потом выходите наружу и узнаете, что вы - супер Blade Runner. На том и счастливый конец.

Или вариант Б: идите на юг, где вы застрелили Стил, рядом с белыми посадочными огнями слева возьмите батарею. Вернитесь на север к лунному челноку. Войдите в него и смотрите, как он взлетит. Конец тоже хороший.

Мак-Кой и Стил

Вы встретите Стил немного к югу от лунного челнока. Вам двоим надо пройти через взорванную часть здания корпорации Тайрелла. Когда Стил остановится, быстро посмотрите налево и, как только обнаружите бомбу, предупредите о ней Стил. Когда вы приблизитесь к лунному челноку, навстречу вам выйдет собака Мэгги. Она увешана взрывчаткой и взорвется, после чего вы вызовите Садика (репликант-негр) на честный бой.

После того, как вы с ним закончите, между Мак-Коем и Стил вспыхнет спор. В результате ваш герой войдет в лунный челнок один. Там вы можете или убить умирающего Кловиса, или же послушать, как он читает стихи, пока не умрет. Я, конечно, не Бог весть какой ценитель поэзии, но добивать умирающего — это не моя стихия.

Андрей Шаповалов

CONSTRUCTOR

Разработчик	System 3
Издатель	Acclaim
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	экономическая стратегия в реальном времени.
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Процессор - Pentium 60
(рекомендуется Pentium 100).
Оперативная память - 16 Мб.
Видеоплата — 1 Мб SVGA.
Звуковая плата — совместимая с Sound Blaster.
Привод CD- ROM — четырехскоростной (лучше восьмискоростной).

«Конструктор» — наверное, одна из самых забавных экономических стратегий конца 1997 г. Вам предлагается вспомнить детство и немного поиграть в строительство. Вы сможете не только построить дома и фабрики, но и заселить их жильцами, которые будут приносить вам либо деньги, либо новых жильцов.

Вы думаете, это легко? Нет, теперь вам предстоит на собственной шкуре почувствовать, что значит быть арендодателем. Вам придется постоянно угождать жильцам и выполнять их идиотские требования.

Самое привлекательное в игре, на наш взгляд, это то, что вся она пронизана ненавязчивым юмором. Ваш город далек от идеала. Скорей, наоборот: в нем найдется место и интригам, и пакостям. Вы сможете отвести душу, разоряя соседей и отравляя им жизнь всяческими проделками, научитесь обращаться с отбросами общества и разумно распределять их разрушительную энергию. Вот она — настоящая жизнь!

В игре хорошо представлена анимация и нет претензий к графике. Размеры человечков соответствуют величине зданий, что редко встречается в стратегиях. Кроме этого, игра достаточно сложная, и вам не станет скучно на третий день оттого, что вы уже все знаете.
Приятно погрузиться после трудового дня в одновременно расслабляющий и заставляющий подумать мир собственного города. Так что играйте, добивайтесь успеха и получайте удовольствие от собственного коварства и предприимчивости!

Главное меню

Play Game — начать игру (см. раздел «Игровое меню»).

Load Saved Game - загрузить ранее сохраненную игру. Просто выберите из списка название игры, которую хотите загрузить. Внизу находится кнопка «Return», которая позволит вам вернуться в главное меню.

Game Settings - установки:

- Language - выбрать язык общения: English, American, France, Espagnol, Deutsh. Portugal;
- Character Animation - анимация персонажа: Always (всегда), Once (однажды).

Automatic Screen Scroll - автоматическое перемещения экрана: Yes (да, использовать автоматическое перемещение экрана при помощи перемещения мыши) и No (нет, перемещение экрана производить при помощи удерживания левой кнопки мыши).

Screen Scroll Speed — скорость прокрутки экрана: 1 (очень медленно), 2 (медленно), 3 (нормально), 4 (быстро), 5 (очень быстро).

Pause Game During Messages — пауза в игре при сообщениях: Yes (да, включать паузу), No (нет, не включать).

Display All Video Animation — показывать все видеоролики: Yes (да), No (нет).

Replay Intro — при выборе этого пункта меню вы сможете заново посмотреть вступительный ролик.

Exit Program (выход из игры) - выход в операционную систему.

Игровое меню

Прежде всего вам предлагается выбрать цвет вашей команды и цвет или цвета команд ваших противников. Можно играть и без противников. Всего четыре цвета: зеленый, красный, синий, желтый.

Затем в пункте «Game Type» вы можете выбрать цель игры и уровень сложности:

Financial Conquest — финансовое состояние. Вы должны поддерживать свой банковский счет равным минимум одному миллиону долларов. Это состояние вы должны накопить за 40 лет. Вам не позволяется иметь долги;

Egomania — «эгомания» (почти что игромания). Ваша цель — строить дома всех типов, что, возможно, достигнет кульминации в крайне эгоманиакальной мечте о пирамиде, посвященной вам;

World Domination - мировое господство. Старайтесь завладеть как минимум одним жилым домом в каждом отдельном поместье;

Utopian State - утопическое государство. Это самая грудная из ваших задач. Вы должны иметь как минимум три особи из каждого вида жильцов, и показатель счастья каждого из них должен быть не менее девяноста процентов;

Build, Build, Build... — строй, строй, строй... Вы получаете возможность строить без ограничений во времени.

Теперь выбирайте местность, на которой будете строиться. В игре есть несколько видов местности, которые соответствуют выбранному вами уровню сложности:

Green fields — зеленые поля (Уровень сложности easy - легкий);

River side или Small town - речной город или маленький городок (medium — нормальный);

Concrete city или Jungle - большой город или город в джунглях (hard - сложный).

И наконец, вам предлагается выбрать вид старта:

Fixed start - фиксированный старт. Вы начинаете игру всегда в одном и том же месте.

Random start	— случайный старт. Вы стартуете в разных местах (карта генерируется случайным образом).

Если вы сделали свой выбор, нажмите кнопку Accept - и вперед, на игровой экран!

Игровой экран

В ***верхней строчке*** экрана отражено состояние вашего банковского счета, год, месяц и число.

В ***центре*** экрана расположено игровое поле, на котором происходят все события.

На ***левой стороне*** экрана вы увидите вертикальную полосу, на которой нарисованы пиктограммы (значки):

дерево	- количество древесины на вашем складе;
цементная плита	— количество цемента на вашем складе;
кирпичи	— количество кирпича на вашем складе;
швеллер	— количество стали на вашем складе;
штаб	— зайти в штаб (ваше агентство);
глобус	— покупка земельных участков (районов);
книга	— просмотр заданий от городского совета;
круг с шипами	— зайти на фабрику ТНП (Gadget Factory);
Злобный дядька	— сообщения от недовольных жильцов.

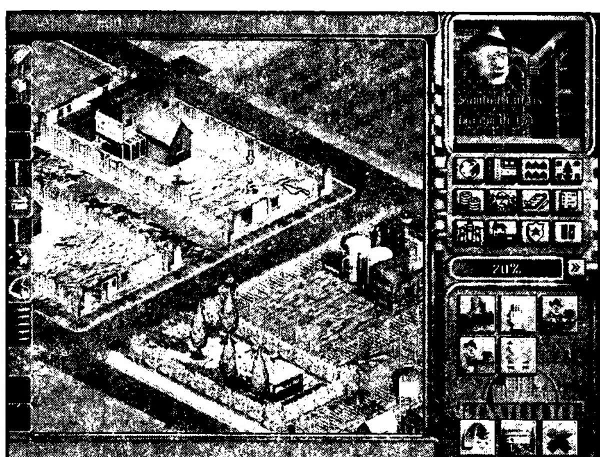
Правый верхний угол экрана - карта местности.

На ***правой стороне*** экрана под картой расположена панель управления игрой. В виде пиктограмм там представлены следующие функции.

Глобус	- показать весь мир на карте местности.
Дорожный перекресток	— показать все жилые дома.
Шесть маленьких домиков	— показать все дома, в которых уже живут жильцы.
Елка	— выбрать объект, произведенный на фабрике ТНП, для установки. Например: деревья, станции метро, сараи, парники и так далее.
Две стопки монет	— экран банковских данных.
Толстая рожа с сигарой	- обратиться за финансовой помощью к боссу мафии (это станет возможным, когда вы построите Mob HQ).
Блокнот с карандашом	— просмотр сообщений.
Листочек с надписями	— выход в меню, где вы можете установить некоторые параметры игры, сохранить или завершить текущую игру, а также выйти в главное меню.
Три человека	— показать всех рабочих.
Домик	— выбрать объект для строительства.
Значок шерифа	— зайти в полицейский участок.
Значок паузы	— пауза в игре (время не идет, и вы ничего не сможете сделать, пока не отожмете паузу).

Чуть ниже панели управления находится индикатор процента недовольства ваших жильцов; когда он достигнет ста процентов, вас похоронят (в прямом смысле этого слова).

Дополнительные пиктограммы



Дополнительные пиктограммы появляются в правой нижней части экрана после того, как вы выделите какую-либо постройку или человечка, и позволяют осуществлять с ними различные действия. Как правило, при этом на основном экране появляется статистическая информация о выбранном объекте.

Завод:

При входе в здание завода (достаточно подвести курсор к строению и **нажать** левую кнопку мыши) вы увидите справа следующие пиктограммы.

Человечек с мегафоном - зазвать рабочих на данный завод или готовящуюся постройку.

Рука с мастерком на фоне дома - отремонтировать данную постройку.

Многоэтажное здание - модернизировать здание.

Загнутая зеленая стрелка — выйти из этого здания (эта кнопка будет встречаться практически во всех постройках и обозначать то же самое).

Жилой дом:

При входе в жилой дом появятся следующие функции.

Белая ограда — выбор и установка забора для данного дома.

Валик - модернизировать комнату и другие помещения в данном доме.

Видеокамера и еще два каких-то предмета — посмотреть активность и выбрать для покупки дополнительные предметы для данного дома.

Мужик с двумя чемоданами в руках спиной к вам - выселить жильцов из данного дома.

Мужик с двумя чемоданами в руках лицом к вам — заселить жильцов в данный дом.

Рука с мастерком на фоне дома - сделать ремонт в данном доме (строка состояния дома находится в нижней части основного экрана).

Стрелка со значком доллара вверх - увеличить ренту.

Стрелка со значком доллара вниз - уменьшить ренту.

Рука с деньгами на фоне дома — продать данный дом властям.

Дополнительные пиктограммы будут также появляться, когда вы будете выделять одного из своих работников. Их функции будут описаны ниже в пункте «Функции обитателей **«Конструктора»**.

Строения

Заводы

На каждом заводе может хранится до модернизации двадцать пять единиц стройматериалов, после модернизации пятьдесят единиц стройматериалов.

Wood Yard - завод по производству древесины. Стоимость - 5.000$. Выручка от перепродажи - 5.000$. Для постройки не требуется никаких материалов. Размеры - 4x4.

Cement Yard - завод по производству цемента. Стоимость - 7.500$. Выручка от перепродажи - 7.500$. Для постройки требуется: 10 единиц древесины. Размеры - 6x4.

Brick Yard - завод по производству кирпичей. Стоимость - 10.000$. Выручка от перепродажи - 10.000$. Для постройки требуется: 10 ед. древесины и 10 ед. цемента. Размеры - 6x4.

Steel Yard - завод по производству стали. Стоимость - 15.000$. Выручка от перепродажи - 15.000$. Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента и 10 ед. кирпичей. Размеры - 6x4.

Дома для мирных жителей

Log Cabin - бревенчатый сарай (под кодовым название «дом»). Стоимость - 3.500$.

Выручка от перепродажи - 3.500$. Для постройки требуется: 3 ед. древесины. Размеры - 3x2.

Wooden Lodge — деревянный домик. Стоимость — 4.500$. Выручка от перепродажи — 6.500$. Для постройки требуется: 3 ед. древесины. Размеры - 3x2.

Soweto Hut - дом дачного типа. Стоимость - 5.000$. Выручка от перепродажи - 7.000$. Для постройки требуется: 3 ед. древесины. Размеры - 4x2.

Bungalow - бунгало (больше добавить нечего). Стоимость - 5.800$. Выручка от перепродажи - 7.500$. Для постройки требуется: 3 ед. древесины и 3 ед. цемента. Размеры - 3x2.

Northern Mews — дом «Северные Конюшни». Стоимость — 9.000$. Выручка от перепродажи - 11.000$. Для постройки требуется: 3 ед. древесины и 3 ед. цемента. Размеры - 3x3.

Council House - дом мэра. Стоимость - 9.200$. **Выручка от перепродажи - 11**.500$. **Для** постройки требуется: 4 ед. древесины и 3 ед. цемента. Размеры — 5x3.

Mid West House — дом в западном стиле. Стоимость — 9.500$. Выручка от перепродажи - 12.000$. Для постройки требуется: 3 ед. древесины, 3 ед. цемента и 3 ед. кирпича. Размеры — 3x4.

Dakota House - дом, дизайн которого разработан в штате Дакота. Стоимость - 9.500$. Выручка от перепродажи - 12.400$. Для постройки требуется: 2 ед. древесины, 3 ед. цемента и 4 ед. кирпича. Размеры - 4x4.

Ohio House - дом, дизайн которого разработан в штате Огайо. Стоимость - 10.500$. Выручка от перепродажи - 13.000$. Для постройки требуется: 3 ед. древесины, 3 ед. цемента и 4 ед. кирпича. Размеры — 4x4.

Mock Tudor - дом в стиле Тюдор. Стоимость - 12.000$. Выручка от перепродажи - 15.000$. Для постройки требуется: 3 ед. древесины, 2 ед. цемента, 4 ед. кирпича, 2 ед. стали. Размеры - 3x3.

Scottish Lodge — дом шотландского типа. Стоимость — 13.500$. Выручка от перепродажи - 17.500$. Для постройки требуется: 4 ед. древесины, 2 ед. цемента, 4 ед. кирпича, 3 ед. стали. Размеры - 5x3

Town House - городской дом. Стоимость - 15.000$. Выручка от перепродажи - 19.000$. Для постройки требуется: 4 ед. древесины, 2 ед. цемента, 5 ед. кирпича, 3 ед. стали. Размеры - 4x4.

Beach House - пляжный дом. Стоимость - 20.000$. Выручка от перепродажи - 25.000$. Для постройки требуется: 4 ед. древесины, 6 ед. цемента, 2 ед. кирпича, 2 ед. стали. Размеры — 3x3

Classic Georgian — дворец классического стиля. Стоимость - 23.000$. Выручка от перепродажи - 28.000$. Для постройки требуется: 4 ед. древесины, 2 ед. цемента, 6 ед. кирпича, 3 ед. стали. Размеры - 4x3.

Atlantan House - дом из Атланты. Стоимость - 25.000$. Выручка от перепродажи - 32.000$. Для постройки требуется: 5 ед. древесины, 4 ед. цемента, 4 ед. кирпича, 3 ед. стали. Размеры - 4x4.

Дома пятого люкс-класса

Для того что бы построить дом пятого класса люкс, нужно приказать жильцу пятого уровня разработать план этого дома. Для каждого дома пятого люкс-класса нужно разрабатывать отдельные планы. Такой дом можно построить только в единичном экземпляре.
Для постройки всех домов этого класса требуется: 20 ед. древесины, 20 ед. цемента, 20 ед. кирпича и 20 ед. стали.

Welsh Cottage — уэльский коттедж. Стоимость — 50.000$. Выручка от перепродажи — 50.000$. Размеры - 6x3.

Gothic Church - дом в стиле «готический собор». Стоимость - 50.000$. Выручка от перепродажи - 50.000$. Размеры - 6x3.

Pub - пивной бар. Стоимость - 50.000$. Выручка от перепродажи - 50.000$. Размеры - 5x3.

Russian — дом в русском стиле. Стоимость — 50.000$. Выручка от перепродажи — 50.000$. Размеры - 4x3.

Japanese - коттедж в японском стиле. Стоимость — 50.000$. Выручка от перепродажи — 50.000$. Размеры - 7x3.

Dutch — голландский коттедж. Стоимость — 50.000$. Выручка от перепродажи — 50.000$. Размеры — 5x3.

Pyramid — пирамида. Стоимость — 50.000$. Выручка от перепродажи — 50.000$. Размеры - 6x5.

Ограды

Country Hedgerow - деревенская ограда из часто посаженного кустарника. Уровень ее защиты — 24 %.

White Picket Fence - деревянная ограда, покрашенная в белый цвет. Уровень ее защиты — 27%.

Brick Hedge - каменная изгородь. Уровень ее защиты - 44 %.

Dry Stonewall - каменная стена. Уровень ее защиты - 44 %.

Iron Railings - забор из железных палок (рельсов). Уровень ее защиты - 55 %.

Panel Fence - панельная бетонная стена. Уровень ее защиты - 66 %.

Solid Brick Wall - кирпичная стена. Уровень ее защиты - 83 %.

Brick & Steel Fence - железобетонная стена. Уровень ее защиты - 83 %.

Immovable Monolith - мощная монолитная стена из железобетонных плит. Уровень ее защиты - 100 %.

Учреждения

Wood Yard - завод по производству древесины. Стоимость - 5.000$. Выручка от перепродажи - 5.000$. Для постройки не требуется никаких материалов. Размеры - 4x4.

Cement Yard - завод по производству цемента. Стоимость - 7.500$. Выручка от перепродажи — 7.500$. Для постройки требуется: 10 единиц древесины. Размеры — 6x4.

Brick Yard - завод по производству кирпичей. Стоимость — 10.000$. Выручка от перепродажи - 10.000$. Для постройки требуется: 10 ед. древесины и 10 ед. цемента. Размеры - 6x4.

Steel Yard - завод по производству стали. Стоимость — 15.000$. Выручка от перепродажи - 15.000$. Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента и 10 ед. кирпичей. Размеры — 6x4.

Жилье бандитов, хулиганов и прочих недовольных

Commune - коммуна хиппи, используется чисто в хулиганских целях. Возможные функции:

1. Пикетировать место выработки ресурса, чтобы остановить его производство и поставки, или пикетировать дом для создания стресса у жильцов этого дома.

2. Вытащить свой гетеробластер (колонки) на улицу и начать вечеринку.

3. Захватить пустующий дом и устроить в нем коммуну.

4. Пойти к вашему товарищу в местной коммуне и заболтать его, пока истинный собственник дома не прочистит ему мозги.

Стоимость - 5.000$. Для постройки требуется: 10 ед. древесины и 10 ед. цемента. Размеры — 2x2.

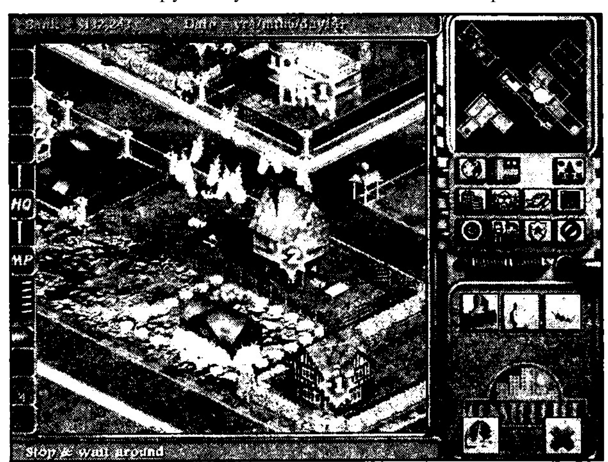
Pawn Shop — Комиссионка краденых вещей. Возможные функции:

1. Воровать дерево, цемент, кирпичи и сталь со складов вражеской команды, но всегда заботиться о защите своих товаров.

2. Воровать принадлежности из заселенных домов, чтобы вызвать стресс у жильцов и подавить социальную жизнь соседей.

3. Воровать деньги из штаб-квартиры вашего противника.

4. Похитить оружие у зазевавшегося гангстера.



Стоимость - 5.000$. Для постройки требуется: 10 ед. древесины и 10 ед. цемента. Размеры - 3x3.

Fixit's Store - магазин «Сделай Сам», в котором живет некий Фиксит. Этот дядя, за хорошую выпивку, может помочь вашим противникам чинить дома. Возможные функции:

1. Дядя «Налей-сделаю!» может прийти и заново провести всю

электропроводку во вражеском доме, не спрашивая, нужно это или не нужно хозяину дома.

2 и 3 - аналогичные действия с газом и водопроводом.

Ценные запчасти типа газовой плиты окажутся в его магазине.

Стоимость - 5.000$. Для постройки требует: 10 единиц древесины, 10 единиц цемента и 10 единиц кирпича. Размеры — 4x4.

Apartment Block — коммунальная квартира, в которой обитают скины. Скины всегда ходят группами, поэтому их лучше всего использовать для избиения какого-либо человека, который вам не понравился. Также скинов можно использовать для возбуждения недовольства жильцов, которые проживают в том доме, на который вы направили группу скинов. Возможные функции:

1. Терроризировать бедных жильцов, пока они не покинут дом в слезах и стенаниях.

2. Устроить дикую оргию в чьем-нибудь доме с поломкой всей мебели.

3. Выйти на улицу и довести соседей до белого каления.

4. Начать войну с вражеской бандой.

Стоимость - 5.000$. Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента и 10 ед. кирпича. Размеры - 3x3.

Biker Bar - бар байкеров. Байкеры используются для нанесения вреда жилищам мирных жителей соперника. Байкер может выгнать, а затем запугать жильцов дома до такой степени, что они в этот дом больше никогда не вернутся. Возможные функции:

1. Яростно носиться вокруг строящегося дома, вызывая панику у рабочих.

2. Снести чей -нибудь забор, чтобы вызвать стресс у жильца и ослабить защиту его поместья.

3. Напасть на какое-нибудь строение и разнести все до основания.

Стоимость - 5.000$. Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента, 10 ед. кирпича и 10 ед. стали. Размеры — 4x2.

Haunted House - дом с привидениями. Оказывается, привидениям, как и всем остальным, нужны деньги. За определенную сумму они могут выполнить вашу просьбу. Возможные функции:

1. Завладеть человеком, временно выведя его из игры.

2. Поселиться в доме и наводить панику на всех его жильцов.

3. Навести покров тьмы на кого-либо.

4. Захватить жилищный массив и населить его зомби, чтобы терроризировать жильцов этого массива и полицию.

Стоимость - 5.000$. Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента, 10 ед. кирпича и 10 ед. стали. Размеры - 4x2.

Arcade - видимо, аттракцион. Называется «Аркада». В этом здании аттракциона живет клоун. Возможные функции:

1. Клоун любит играть с призраками, которые захватывают ваши дома, но другие как-то не любят играть с клоуном.

2. Все остальные любят играть с клоуном, особенно животные, которые могут найти его весьма забавным...

3. Вам обязательно понравится его новая шутка. Лучшая шутка в вашей жизни. Последняя...

4. Клоун (кстати, его зовут Клоппи) конечно, знает, что спички — не игрушка. Но у него такие шаловливые ручонки... Ой, что-то горит...

Стоимость - 5.000$. Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента, 10 ед. кирпича и 10 ед. стали. Размеры - 4x2.

Обитатели мира «Конструктора»

В игре все жители города делятся на мирное население, рабочих и подмогу. Каждый житель выполняет свои функции.

Мирное население распределено по пяти уровням. Каждому из этих уровней отведена определенная роль в игре. Чем выше уровень, тем важнее роль. Каждому уровню населения выделяются дома определенного типа и качества. То есть для каждого уровня существуют свои дома. Если поселить жильца в дом, который не соответствует его уровню, то этот жилец не сможет обзавестись потомством. Главное отличие мирного населения от остальных жителей - это то, что они могут воспроизводить потомство.

Рабочие подразделяются на три типа.

Первый тип - это простой работяга, который может использоваться как для постройки домов, так и для бандитской деятельности. Каждого рабочего можно превратить в жителя другого вида, кроме подмоги.

Второй тип — это ремонтник, который используется для починки домов.

Третий тип — главный управляющий (прораб), без которого не построится ни один дом.

Подмога состоит из совершено разных людей. Это могут быть и воры, и психопаты, и нацисты (скины), и вышибалы, и многие другие люди, которых мы опишем далее.

Мирные жители

Первый уровень жильцов в основном состоит из рабочего класса. Этот уровень жильцов может производить потомство, состоящее из простых рабочих и жильцов своего (первого) уровня. Но если в дом поставить компьютер, то семьи этого уровня смогут производить жильцов второго уровня. Помимо этого они, как и жильцы остальных уровней, могут жить за деньги, но денег с них много не возьмешь, а потомство они производят быстрее всех других уровней. Для первого уровня жильцов отведено три типа домов: Log Cabin, Wooden Lodge, Soweto Hut. В домах этого уровня жильцам потребуются минимальные условия для жизни. Это минимальная обстановка в доме и несколько деревьев на участке, на котором построен этот дом. К старости жильцы первого уровня начинают жаловаться на высокую арендную плату. Жильцы первого уровня не смогут заплатить за дом, в котором они проживают, больше пятисот долларов.

Второй уровень жильцов - панки и наркоманы. Этот уровень жильцов может производить потомство, состоящее из жильцов второго уровня и простых полицейских. Но если в дом поставить компьютер, то семьи этого уровня смогут производить жильцов третьего уровня. Для второго уровня жильцов также отведено три типа домов: Bungalow, Northern Mews, Council House. В домах этого уровня жильцам потребуются, помимо минимальных условий, еще и другие необходимые дополнения, о которых вы сможете узнать в письмах жильцов к вам. Это могут быть просьбы о дополнительных удобствах (конура для собаки, морилка тараканов и прочее). Жильцам второго уровня нужна ограда из живого, часто посаженого кустарника. Им нравится, что в этой ограде живут маленькие насекомые.

Если им поставить другую ограду, они начнут жаловаться, что в ней нет маленьких насекомых, которые им так нравятся. Эти просьбы могут возникать и у жильцов последующих уровней. Жильцы второго уровня не смогут заплатить за дом больше семисот пятидесяти долларов.

Третий уровень жильцов — пенсионеры, которые могут иметь детей. Этот уровень жильцов может производить потомство, состоящее из жильцов третьего уровня и «профессиональных» бандитов (гангстеров). Но если в дом поставить компьютер, то семьи этого уровня смогут производить жильцов четвертого уровня. Для третьего уровня отведены следующие типы домов: Mid West House, Dakota House, Ohio House. В домах этого уровня жильцы будут предъявлять к вам серьезные, в некотором роде достающие вас, требования. Что-то вроде: «Усовершенствуйте мне мою комнату, а то я, старый человек, не могу жить без определенных удобств». Жильцы третьего уровня не смогут заплатить за аренду дома больше тысячи долларов.

Четвертый уровень жильцов — состоит из предпринимателей и молодых, но богатых людей. Этот уровень жильцов может производить потомство, состоящее из жильцов четвертого уровня. Если в дом поставить компьютер, то семьи этого уровня смогут производить жильцов пятого уровня. Для этого уровня семей выделены прекрасные коттеджи: Mock Tudor, Scottish Lodge и Town House. А уж эти жильцы просто замучают вас всяческими просьбами и угрозами. Могут попросить построить станцию метро возле их дома. Всем жильцам, проживающим в домах этого уровня, потребуется сарай. Жильцы четвертого уровня не смогут выплачивать арендную плату, которая превышает тысячу пятьсот долларов.

Пятый уровень жильцов - состоит из миллионеров. Они не смогут повысить уровень своего потомства, но они могут производить жильцов пятого уровня, а также разрабатывать проекты домов пятого люкс-класса. В этих домах смогут жить жильцы любого уровня только за деньги (но за какие деньги!), жильцы будут вам платить вдвое больше, чем в простом доме. Для семей пятого уровня отведены прямо-таки отдельные замки: Beach House, Classic Georgian и Atlantan House. Требуют построить им небольшой садик гектаров на пять.

Как заселить в пустующий жилой дом жильцов

Нужно иметь свободных жильцов соответствующего уровня в вашем главном штабе. Зайдите в вакантный дом и нажмите на кнопку заселения жильцов. Из предложенною меню выберите жильцов соответствующего уровня и нажмите на пиктограмму «деньги» - ваши жильцы въехали в дом. Теперь вам останется только установить их функции как арендаторов - либо они рожают детей, либо платят деньги. Для этого зайдите в дом и в появившемся статистическом меню нажмите либо на значок доллара, либо на физиономию младенца.

Функции обитателей «Конструктора»

Выделив любого человечка, вы увидите справа на экране пиктограммы, показывающие, какие функции человечек может осуществлять.

Рабочий (или группа рабочих)

Идти в указанном направлении.

Отменить действие или остановиться и ждать.

Избить, а также застрелить указанного вами человека из рядов соперника.

Вернуться в здание агентства.

Описание:

Если учесть, что это сословие обитателей мира **«Конструктора»** единственное, без которого вы не сможете жить, то они станут для вас лучшими помощниками и ступеньками для восхождения к победе в этой сложной борьбе. Но все-таки они так и останутся самым низшим и тупым населением. Рабочих могут производить только жильцы первого уровня, даже при отсутствии компьютера. В здании вашего агентства вы сможете превратить нескольких рабочих в жильца первого уровня (потребуется два рабочих), ремонтника (потребуется три рабочих), прораба (потребуется четыре рабочих). В начале игры вам дается десять рабочих. Совет: постоянно производите рабочих хотя бы в одном из домов.

Ремонтник

Идти в указанном направлении.

Отменить действие или остановиться и ждать.

Автопочинка домов в районе, в котором находится данный ремонтник.

Вернуться в здание вашего агентства.

Описание:

Ремонтник всегда ходит с маленьким чемоданчиком и в черной куртке. Он создан для облегчения вашей участи, так как выполняет работу, которую вы хоть и можете сделать сами, но это будет очень дорого и нудно, да еще потеряете драгоценное время. Он сам ходит по домам, заводам и прочим зданиям в отведенном ему районе и чинит их до конца. Конечно же, ремонт любого строения требует денежных затрат. Но они будут не больше, чем при вашем личном участии в ремонте. Здесь есть и свои минусы: ремонтник никогда не зайдет ко всяким хулиганам, бандитам и недовольным (наверное, он боится, что его побьют). В начале игры вам дается два ремонтника. Совет: используйте их по прямому назначению.

Прораб

Идти в указанном направлении.

Отменить действие или остановиться и ждать.

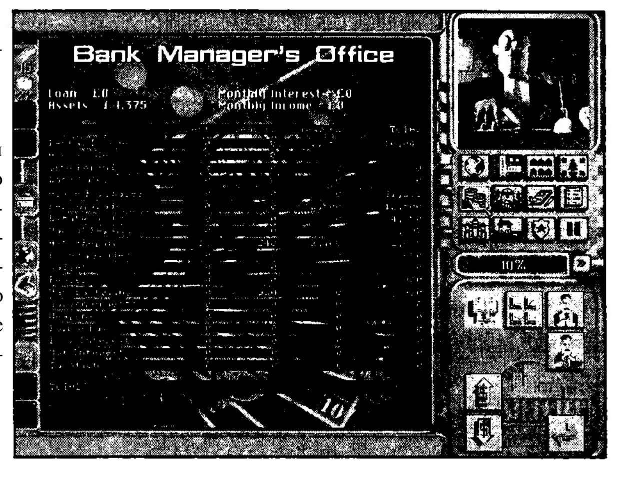
Захватить здание врага.

Взять новых рабочих в команду.

Вернуться в здание вашего агентства.

Описание:

Прораб — это маленький седой старичок, который через каждую минуту курит трубку. Он указывает рабочим, что, когда и как делать. Без прораба рабочие не смогут работать. Если бы не было прорабов, тогда никто ничего не делал бы. И весь ваш виртуальный мир развалился бы.



Гангстер

Идти в указанном направлении.

Отменить действие или остановиться.

Выбрать жертву.

Выбрать оружие

Вернуться в здание вашего агентства.

Описание:

Злобный дядька в черном костюме и в черной шляпе. Гангстер преследует свою жертву до тех пор, пока не убьет ее. Он может гоняться за жертвой по метро или поджидать ее возле дома, в котором в данный момент находится жертва. Если вам кто-то мешает, то гангстер всегда рад вам помочь.

Цель игры

Ваша задача состоит в том, чтобы застраивать участки земли домами, заводами, учреждениями и прочими постройками. Помимо этой, главной цели, есть и множество остальных — выжить в соперничестве с конкурентами, угождать правительству и выполнять его приказы, обеспечить жильцов домами, и, наконец, приумножать численность населения. Без всего этого вас похоронят заживо в прямом смысле этого слова.

Тактика прохождения

Для первого раза лучше всего выбрать красного игрока. После старта купите небольшой продолговатый участок земли и постройте на нем завод по производству древесины. Когда рабочие построят завод, войдите в него и нажмите на значок вызова рабочих, те начнут производить стройматериалы из древесины.

Другой команде рабочих дайте задание построить три разных дома и сделать для них ограды типа «живая деревенская изгородь». После заселите ваши дома жильцами (в начале игры дается несколько жильцов первого уровня) и обозначьте их функцию - арендная плата.

Как только ваши первые три дома будут готовы, можно строить цементный завод. Закончив с ним, сразу наштампуйте цементных блоков и стройте фабрику ТНП, потому что очень скоро ваши жильцы начнут просить посадить им несколько деревьев для тени или еще чего-нибудь для их сада. И если вы не будете выполнять их просьбы, то будете получать черные метки, а когда количество черных меток превысит норму, игра закончится. Постройте еще несколько домов первого уровня. Начните производить жильцов и рабочих.

Сделайте модернизацию комнат (спален) в пяти домах. Усовершенствование спальни позволит вашим жильцам производить детей в несколько раз быстрей. В двух домах производите жильцов первого уровня, в оставшихся трех — рабочих.

На фабрике ТНП произведите компьютеры. Отнесите один из них в какой-нибудь из ваших домов и произведите в этом доме жильца второго уровня. После начинайте строить дома второго уровня.

Среди кучи требований, которые будут сыпаться на вашу голову, вам должны дать задание, в котором говорится о том, что вы должны выселить одну нехорошую (т. е. плохую) учительницу из ее дома. Если вы это сделаете, то получите сто белых меток, а если вам не удастся выполнить задание, тогда вы побываете на своих похоронах. Возьмите несколь-

ко рабочих и устройте засаду возле дома учительницы. Когда кто-нибудь выйдет из учительского дома, прикажите рабочим поколотить его, тогда семья учительницы уедет из дома, который нужно было освободить. Задание выполнено.

Покупайте еще участки земли и застраивайте их своими домами. Вам могут отказать в продаже земли в двух случаях: если вы не уплатили налоги или нерационально используете свою землю (т. е. из всех купленных вами участков земли вы застроили меньше девяноста процентов земли). В первом случае идите к вашему банкиру и уплатите налоги за землю, дома и т. п. Во втором случае застройте полностью участки земли, которые вы уже купили.

Город нужно охранять от вражеских бандитов. Для этого сделайте следующее: прикажите двоим или троим жильцам второго уровня производить полицейских и постройте полицейский участок. Зайдите в свой полицейский участок и выберите районы патрулирования полиции, обязательно выберите те районы, которые ближе всего к вашим оппонентам (или оппоненту).

Постройте кирпичный завод. Ваше второе задание — создать парк, в котором будет как минимум восемь деревьев и маленькое озеро, и все это нужно сделать на определенном городской комиссией участке. Купите участок, на котором нужно построить парк. На половине участка разбейте парк. Около входа в парк постройте станцию метро, чтобы почтальон быстро принес все необходимые вещи.

В течение игры вам будут давать разные задания, за выполнение их вы будете получать белые метки, которые можно обменять на деньги.

Отправьте жильцу второго уровня компьютер и начните производить жильцов третьего уровня. Стройте дома третьего уровня и производите в них гангстеров, жильцов третьего уровня и жильцов четвертого уровня. Постройте сталелитейный завод.

Когда рабочие построят сталелитейный завод, тогда можно будет строить дома четвертого уровня. Произведите несколько жильцов четвертого уровня и постройте для них несколько домов четвертого уровня.

Сделайте модернизацию ваших заводов. После модернизации на ваших заводах можно будет хранить в два раза больше строительных материалов, чем раньше.

После постройки трех разных домов четвертого уровня, можно строить дома пятого уровня. Жильцы пятого уровня могут производить жильцов пятого уровня и разрабатывать проекты домов пятого люкс-класса.

Тонкости игры

Метки

Помимо денег в игре есть еще и метки. Метки бывают черные и белые: белые - положительные, а черные - отрицательные.

Белые метки вам могут дать за выполнение ответственного спецзадания правительства.

Черными метками вас наказывают за невыполнение требований жильцов.

Белые метки можно обменять на деньги или погасить уже имеющиеся черные метки. Курс обмена белых меток на деньги такой: 100 белых меток = 10.000 долларов.

Количество белых и черных меток за выполнение задания написано в конце любого письма с требованиями жильцов или правительства.

Если количество черных меток превысит норму, вас похоронят.

Gadget Factory

Gadget Factory — это нечто фабрики, которая выпускает «товары народного потребления» (например, деревья для земельных участков, мышеловки, звукоизолирующие окна). Эти вещи нужны для удовлетворения требований наглых жильцов и для своей выгоды (например, компьютер и сигнализация).

Вы можете отправлять ТНП своим жильцам двумя способами.

Первый: нажмите на панели управления пиктограмму «елка», стрелками просмотрите предлагаемый со склада товар, остановитесь на том, который вам нужен. Теперь нажмите на «елку» правой кнопкой мыши и укажите место, куда нужно доставить товар, щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Вскоре почтальон поставит на место меток требуемый товар.

Второй: зайдите на фабрику ТНП, щелкнув по пиктограмме ТНП, находящейся в столбце слева. Выберите товар и нажмите пиктограмму с изображением посылки. Теперь отметьте дом, куда ее нужно доставить, и почтальон понесет ее туда. Если вы передумали, то быстро нажмите пиктограмму «человечек с поднятой ладонью» — почтальон вернется на фабрику.

Как навредить конкуренту

Чтобы навредить вашему конкуренту, нужно отвечать на плохое действие с его стороны плохим действием с вашей стороны. Также не позволять всяким там хиппи, ворам и скинам маячить около вашего дома. Сразу же берите бригаду рабочих или банду гангстеров и замочите их. Таким же образом поступайте и с остальными отбросами общества, которые мешают вам возводить свою империю.

Полицейский участок

Если вы не построите полицейский участок, не будет полиции, а если не будет полиции, некому будет охранять ваши земельные участки от врагов. Ну. а если некому охранять ваши владения от врагов, тогда ваши владения развалятся и вас похоронят. Из этого следует. что без полиции в игре не обойтись.

Функции полицейского участка:

Available man/days of coverage	- имеющееся в наличии количество человек/дней для охвата районов;
Coverage will last days	— сколько времени потребуется для охвата района;
Efficiency of patrol	- эффективность патруля;
You building on estate	- сколько ваших зданий в этом районе;
Enemy building on estate	- сколько зданий врага в этом районе;
Total police commissioned	- сколько полицейских отослано на задание;
Total cost per month	— стоимость услуг патруля в месяц.

Главный штаб (агентство)

В штабе можно получить достоверную информацию о дальнейших посещениях городской инспекции, повысить или понизить арендную плату со всех ваших домов, посмотреть, сколько имеющейся у вас земли использовано по назначению, а также узнать, сколько белых меток у вас имеется и по желанию обменять их на деньги. Все это вы сможете увидеть, зайдя в штаб.

Павел Мизинов и Александр Елизарьев

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

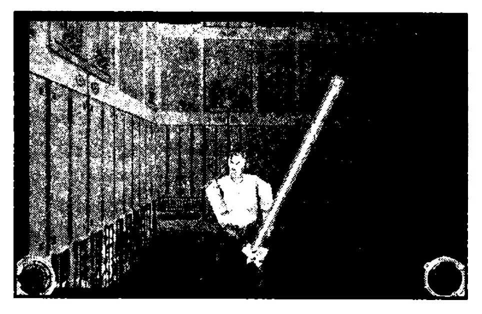
Разработчик	Lucas Arts Entertainment Co.
Издатель	Lucas Arts Entertainment Co.
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	«3D-action»
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная среда - Windows 95 + DirectX 5 (имеется на первом диске с игрой).
Процессор - Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166 и выше).
Оперативная память - 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Видеокарта — PCI-совместимая с 1 Мб памяти (рекомендуется аппаратный видеоускоритель типа 3Dfx).
Необходимый объем на жестком диске - 33... 128 Мб + 20 Мб для временных файлов.
Привод CD-ROM - двухскоростной (рекомендуется восьмискоростной).
Через локальную сеть IPX или TCP/IP могут играть до 8 человек.
Через «Интернет» могут играть до 4 человек (при наличии у всех участников процессора не ниже Pentium 133 и при скорости связи не ниже 28.800 бит/с).
Установив связь по модему, можно играть вдвоем (при скорости связи не ниже 14.400 бит/с). Вдвоем можно играть также через нуль-модем.

О «Звездных войнах» Джорджа Лукаса слышалии знают вроде все. Но стоит копнуть вглубь темы - и в знаниях обнаруживаются существенные пробелы. Проясню некоторые туманные места.

Давным-давно в далекой-далекой галактике процветала Старая Республика, в состав которой входило множество цивилизаций — этакое, выражаясь современным политическим языком, «многонациональное федеративное государство», занимавшее всю галактику. Законодательная власть в Республике принадлежала Сенату, а исполнительную осуществляли «местное самоуправление» (правительства планет, входивших в состав Республики) и Джедай-Рыцари. Джедаем могло быть любое разумное существо. Единственное условие отбора - способность чувствовать Силу (the Force) и манипулировать ею. Сила - это вырабатываемая живыми организмами животного и растительного царств энергия, наделявшая тех, кто мог ею пользоваться, фантастическими способностями. Джедаи могли читать чужие мысли, залечивать раны, предсказывать будущее, передвигать усилием воли предметы любых размеров.

Естественно, обладание такими способностями таит массу искушений. Нашлись Джедаи (прозванные Темными), которые стали использовать Силу в своих корыстных целях. Между ними и честными (Светлыми) Джедаями всегда шла непримиримая борьба. Прежде носившая узкий характер, эта борьба стала великим бедствием с началом клоно-



вых войн (Clone Wars). Дело в том, что появилась технология, позволившая выращивать в специальных Спаарти-цилиндрах («Spaarti cylinders») клонов — точные копии конкретного человека. Клоны повторяли не только физическое тело «оригинала», но также его память и навыки. Из одного солдата стало возможным наштамповать тысячи точно таких же. К чему это привело, догадаться нетрудно.

Хозяева цилиндров (Clonemasters), стремясь улучшить качество своего воинства, клонировали некоторых Темных Джедаев. Тут надо пояснить, что технология клонирования, хотя и создавала физически точную копию человека, все же нарушала его психику. Через некоторое время клон всегда сходил с ума. Представляете, что происходило, когда сходил с ума Темный Джедай...

Титанические усилия Республики и Светлых Джедаев в конце концов остановили производителей клонов. Но порожденное клоновыми войнами недоверие к Джедаям сохранилось. Им сумел воспользоваться член Сената по имени Палпатин (Palpatine). Манипулируя недовольством представителей отдельных планет и членов Сената и обещая восстановить былую славу Республики, он сумел стать президентом и коварно изничтожил почти всех Светлых Джедаев, после чего учредил новый порядок — Империю. Опираясь на алчущих власти индивидуумов, империя Палпатина охватила всю галактику.

Но мечта о свободе не умерла. Бывший сенатор Мон Мотма (Mon Mothma) выступила против Палпатина и возглавила Союз Повстанцев, провозгласивший своей целью восстановление Республики. Начались звездные войны. Раздосадованный успехами Повстанцев, император Палпатин решил запугать всех сочувствующих Повстанцам. По его приказанию была построена гигантская космическая станция — «Звезда Смерти», способная уничтожить целые планеты. Существование Союза Повстанцев повисло на волоске.

В это нелегкое время борцы за свободу вынуждены были прибегнуть к помощи Кайла Катана (Kyle Katarn). Кайл родился на Салоне (Sulone), обитаемом спутнике планеты-гиганта Саллест (Sallest), в семье фермеров (как и герой фильмов «Звездные войны» Люк Скайуокер). Отец Кайла был не только фермером, но и прекрасным механиком и приторговывал сельскохозяйственными машинами. Решив пойти по его стопам, Кайл поступил в Академию, где проявились его блестящие способности в области кибернетики и информационного инжиниринга. Но скоро беззаботная жизнь студента оказалась вдребезги разбита. Кайл получил уведомление о смерти его родителей во время столкновения на Салоне Повстанцев с имперской экспедицией. Академическое начальство отказалось продлить Кайлу отпуск для устройства похорон. Вот тут-то бывший тихий студент и взорвался. Мечтая отомстить Повстанцам, он добровольцем вступил в ряды спецподразделения армии Империи.

Судьбе (или Силе) было угодно, чтобы в этом же подразделении действовала Джэн Орс (Jan Ors) - тайный агент Повстанцев. Она открыла Кайлу правду: в смерти его родителей была виновна Империя.

Когда контрразведка Империи разоблачила Джэн, Кайл помог ей бежать, а сам, проникшись отвращением к политикам, отправился в Приграничные Миры, где стал наемником. Именно ему было поручено похитить планы первой «Звезды Смерти». Кайл спра-

вился с заданием - и Повстанцы уничтожили боевую станцию (об этом подробно рассказано в первом фильме Джорджа Лукаса).

В целях возмездия Империя решила обрушить на врагов мощь своего нового оружия — боевого робота «Темный Воин» (Dark Trooper), разработанного ветераном клоновых войн генералом Моком (Mohc). Повстанцам пришлось снова обратиться за помощью к Кайлу Катану. Если вы играли в первые «Dark Forces», то вспомните, чем закончилось дело: работая на пару со своей старой знакомой Джэн Орс, Кайл быстро ликвидировал проект с самим генералом впридачу, а затем вновь отправился на поиски приключений.

Между тем война между Империей и Повстанцами завершилась триумфом на Эндоре. Но после смерти императора нашлось достаточно желающих стать мелкими царьками. Самыми опасными среди этих «маленьких наполеонов» стали Темные Джедаи, сплотившиеся вокруг Джерека. Темный Мастер Джерек жаждет найти долину Джедаев, где похоронены многие великие рыцари, захватить Силу, скопившуюся на месте их захоронения, и стать новым императором.

Но на пути Джерека стоит Кайл. Дело в том, что именно Джерек убил отца Кайла. А Кайл как раз собрался найти убийцу своих родителей...

Особенности установки

Устанавливайте игру в максимальном объеме (128 Мб). В этом случае загрузка каждого нового уровня займет 5...20 сек. (в зависимости от скоростей CD-дисковода и винчестера). При использовании лишь 33 Мб на винчестере длительность загрузки уровня **возрастет на** 10...30 **сек.**

Крайне важно наличие свободного места на жестком диске после инсталляции игры. Если свободных 20 Мб нет, игра может не запуститься: «Jedi Knight», в отличие от первых «Dark Forces», грузит очередной уровень в оперативную память не целиком, а создает еще временный файл на жестком диске.

Если процессор у вас ниже Pentium 166 и средств вроде «3Dfx» вы не используете, не выставляйте разрешение экрана больше 640x480. Иначе игра будет сильно тормозить.

Плавность прокрутки графики можно повысить следующими способами. Во-первых, уменьшите размеры игрового **экрана.** Во-**вторых, не включайте внешнюю камеру (F1),** играйте в «Jedi Knight» как в обычный «3D-action». В-третьих, отключите музыку. Это можно сделать и до начала, и во время игры. Если вы уже начали играть, нажмите **Esc.** Появится основное меню. Выберите «Setup», потом «Sound», там музыка и выключается. Звуковые эффекты отключать не советую, т. к. они несут полезную информацию: иногда врагов сначала услышишь, и лишь потом - увидишь.

К звуковому оборудованию игра не предъявляет особенных требований. Главное, чтобы ваша звуковая плата поддерживала Windows 95. Если ваша звуковая плата — 8-битная, то вне зависимости от установок в «Setup» качество звука будет низким. Но различие между качественным и не очень качественным звучанием по-настоящему заметно только тогда, когда вы играете в наушниках.

Управление. Меню «Control»

Управление игрой осуществляется при помощи клавиатуры в сочетании с мышью или джойстиком. Клавиши управления можно переназначить в меню «Controls».

Для входа в это меню щелкните на «Setup», если вы еще не начали прохождение задания. В противном случае нажмите Esc и в появившемся основном меню выберите «Setup». Появятся несколько дополнительных меню:

General - здесь можно включить или отключить видеофрагменты и субтитры. Очень важна опция вращения автокарты. Если вы не включите ее, то всегда будете смотреть на автокарту с фиксированной точки, что, на мой взгляд, не очень-то удобно;

Gameplay - здесь я рекомендую включить *«Auto Aiming»* — тогда ваше оружие будет автоматически наводиться на врагов, что значительно повысит точность стрельбы (однако, если враг стоит рядом со взрывоопасными контейнерами, вы не сможете подорвать их, а будете палить по врагу, как бы ни поворачивали ствол оружия).

Не мешает включить *«Aiming Crosshair»* — появится перекрестие прицела, очень важное в поединках на световых мечах (подробнее об этом ниже).

А *«Lightsaber Auto-camera»* лучше выключить, иначе при размахивании мечом будет автоматически включаться внешняя камера. Выглядит это, конечно, красиво, но попасть по врагу мечом станет труднее, да и требования к системе резко возрастут.

Опцию *«Keep Lightsaber»* тоже отключите, а не то Кайл откажется расставаться со своим мечом.

Обязательно отключите *«No Dangerous Weapons»*, иначе компьютер не позволит вам применять опасные виды оружия (ракетную пусковую установку и ударно-волновое ружье) в закрытых помещениях:

Display - тут вы можете выбрать графическое разрешение и задействовать трехмерную акселерацию (только не забудьте сначала проверить, поддерживает ли ее ваша видеокарта, иначе рискуете подвесить компьютер);

Sound - настройка звука и музыки;

Controls - выбор органов управления (мышь или джойстик), настройка управляющих клавиш. В подменю «Options» стоит включить опции *«Enable Freelook»* (вы сможете одновременно двигаться и вертеть головой во все стороны, не поворачивая корпуса) и *«Always Run»* (всегда будете передвигаться бегом).

Мониторы состояния

Непосредственно во время игры в нижних углах игрового экрана (если вы не максимизировали его) размешаются два полукруглых монитора HUD (Heads-Up Display). Слева - монитор энергощита и «жизни». Состояние энергощита демонстрируется цветом двух зеленых дуг и зелеными цифрами (максимальное значение — 200 ед.). Щит защищает вас от воздействия оружия врагов, но бесполезен при падениях, в случае контакта с опасной средой, а также не защищает от укусов драконов и ударов силовых топоров гамморeанских стражников. Красная область и цифры того же цвета - это индикатор вашего здоровья.

Монитор в правом нижнем углу показывает боезапас для выбранного в данный момент оружия (красные цифры), уровень заряда батарей и запас Силы.

Заряд батарей показан полукругом маленьких желтоватых огоньков. Если они светятся ярко - заряд есть. А потускнели - значит, заряд иссяк. Энергия батарей нужна для работы инфракрасных очков и фонаря. Когда запас этой энергии будет исчерпан, они отключатся. Пополнить заряд вы можете, подобрав батарейку или инфракрасные очки. Рядом

с индикатором заряда батарей находится отдельная лампочка. Она горит, когда вы включаете фонарь для освещения (о фонаре мы еще поговорим).

Запас Силы показан тонкими красными линиями внизу. Он истощается при применении вами способностей ДжедайРыцаря. Восстанавливается запас Силы сам собою с течением времени. Скорость регенерации и сам размер запаса зависят от уровня посвящения Кайла (его можно узнать, нажав **Esc** и выбрав после этого пункт «Jedi Powers» - уровень будет указан под вашим именем). Подробнее об этом см. в разделе «Способности Джедай-Рыцаря».

Оружие

Ваш арсенал и оборудование перекочевали из предыдущей части игры, но некоторые изменения все же произошли. По умолчанию оружие вызывается цифровыми клавишами на основной клавиатуре.

Первым в арсенале значатся ваши крепкие ***кулаки,*** но зачем они нужны - совершенно непонятно, т. к., в отличие от первой «Dark Forces», в «Jedi Knight» нет этапов, где у вас не будет оружия.

С ***усовершенствованным бриарским пистолетом (Modified Bryar Pistol)*** вы начинаете игру. Огневая мощь вполне прилична. Главное достоинство — точность стрельбы. На короткой и средней дистанции пистолет не промахивается (конечно, если вы навели его точно). Кроме этого, пистолет очень экономичен: тратит на выстрел всего одну единицу энергии. Недостаток - малая скорострельность. Поэтому в ближнем бою пистолет применять особо часто не стоит: враг успеет наделать в вас больше дырок, чем вы в нем. Еще один недостаток пистолета присущ всем энергетическим видам оружия: чем дальше стоит враг, тем слабее будет полученное им ранение. Тип боезапаса — энергетические единицы (Energy Units). Максимально возможный боезапас — 500.

Винтовку-бластер (Blaster Rifle) вы сможете подобрать у убитого врага во время самого первого задания. Хотя по огневой мощи винтовка немного уступает пистолету, зато она обладает намного большей скорострельностью. Главный недостаток винтовки — малая точность попаданий. Поэтому лучше применять ее в ближнем бою: реже будете мазать, да и врага прикончите быстро. Неточность стрельбы винтовки зависит не от вас; она заложена создателями игры. Так что не старайтесь с ней справиться — все равно не получится. Тип боезапаса — энергетические единицы. Максимально возможный боезапас — 500.

Тепловой детонатор (Thermal Detonator) играет роль гранаты. Вы впервые найдете это оружие при выполнении второго задания. В «Jedi Knight» детонатор не так силен, как в «Dark Forces», но при точном попадании способен уложить любого противника. Применять детонатор можно двумя способами. Вы можете просто бросить его во врага, нажав клавишу «Fire Primary» — и детонатор взорвется сразу при соприкосновении с препятствием (стеной, врагом и т. п.). Если же нажать клавишу «Fire Secondary», то детонатор взорвется через 3 секунды. При этом, если он упадет на пол, то будет просто катиться в направлении броска. Бросать детонатор также можно двумя способами. Если хотите поразить врага вблизи, нажмите соответствующую клавишу и быстро отпустите. При броске на большое расстояние нужно нажать клавишу выстрела и отпустить ее через некоторое время. Чем дольше клавиша оставалась нажатой, тем на большее расстояние полетит детонатор.

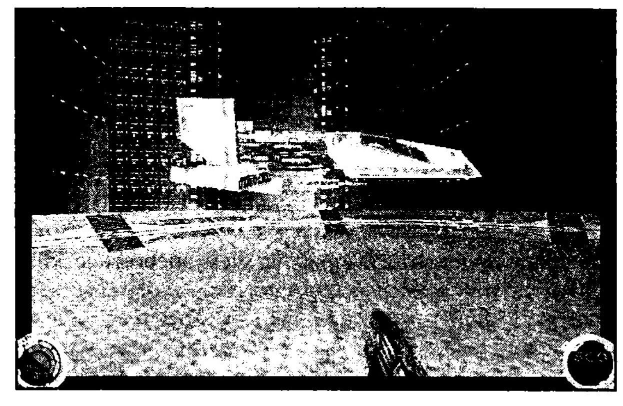
Поскольку на прицеливание требуется некоторое время, да и точность броска не ахти, применяйте детонатор либо когда противник вас еще не заметил (он стоит на большом

расстоянии, а вы залегли рядом с контейнером), либо если он не сможет поразить вас ответным огнем (вы - на краю скалы или шахты лифта, а противник стоит внизу). В последнем случае советую не спеша бросать детонаторы на головы врагов, применяя «Fire Secondary».

Использование детонаторов в помещении достаточно опасно. Так, если потолок низкий, то летящий по параболе детонатор может задеть его, ба-бах! — и вы ранены. Так что соблюдайте осторожность или установите в «Setup» опцию «No Dangerous Weapons».

Максимальное количество детонаторов в вашем рюкзаке - 30.

Энергетический арбалет (Bowcaster) вы найдете в ходе выполнения задания номер три. Арбалет стреляет или мощным одиночным выстрелом, убивающим при точном попадании любого противника (клавиша «Fire Primary»), или четырьмя слабыми выстрелами, разлетающимися веером в разные стороны (для этого нажмите «Fire Primary» и секунду-другую не отпускайте). Если вы нажмете клавишу «Fire Secondary», то выстрел при попадании в стену или другое препятствие отразится от нее (причем отражаться он может два раза подряд).



Основной недостаток арбалета - мизерная скорострельность. Советую использовать это оружие только на большом расстоянии, тщательно прицелившись. А лучше всего - вообще не пользуйтесь арбалетом.

Тип боезапаса - единицы питания (Power Units). Максимально возможный боезапас - 500.

Имперский многоствольный пулемет (Imperial Repeater Rifle) - пожалуй, самое классное оружие. Вы подберете ее, выполняя пятое задание. Его главное достоинство - великолепная скорострельность. Кроме того, это оружие довольно экономично (на выстрел тратится всего одна единица питания), да и убойная сила неплоха. В «Jedi Knight» вы найдете достаточно боеприпасов к этому оружию, т. к. им вооружены и ваши враги (в первых «Dark Forces» с этим была проблема).

Стреляет пулемет или непрерывным потоком выстрелов (клавиша «Fire Primary»), или короткими очередями по три выстрела (клавиша «Fire Secondary»).

Тип боезапаса - единицы питания. Максимально возможный боезапас - 500.

Ракетная установка (Rail Gun) — **мощнейшее оружие, которое** вы **подберете** в ходе выполнения восьмого задания. При точном попадании ракета или сразу взрывается (клавиша «Fire Primary»), или «впивается» в жертву и некоторое время дымится перед тем, как бабахнуть (клавиша «Fire Secondary»). Ракеты поражают не только людей, штурмовиков (солдат Империи в белых доспехах) и инопланетян, но и шагающие танки. Попадите в танк три-четыре раза - и ему конец.

Хотя стреляет это оружие быстрее, чем арбалет, все же низкая скорострельность - его явный недостаток. Второй «минус» - ракета летит медленно и враг может успеть увернуться. Тип боезапаса — ракеты (Rail Charges). Максимально возможный боезапас — 30.

Управляемые заряды (Sequencer Charges), или мины, вы сможете подобрать во время задания номер шесть. Действуют заряды аналогично противопехотным минам из первых «Dark Forces». Нажав «Fire Primary», вы кладете заряд на пол, и через две секунды он взрывается. Если же вы нажмете клавишу «Fire Secondary», то тоже положите мину на пол, но мина в этом случае взорвется лишь при чьем-нибудь приближении к ней (в т. ч. и при вашем приближении).

Мины практически бесполезны при игре в одиночку, зато в многопользовательской игре они зарекомендовали себя наилучшим образом.

Максимально возможное количество зарядов в рюкзаке - 30.

Стоукерская ударно-волновая винтовка (Stouker Concussion Rifle) — мощное оружие, стреляющее «пулями» из сжатого ионизированного воздуха и поражающее за счет ударной волны взрыва.

Винтовка может стрелять зарядом массового поражения (клавиша «Fire Primary»), который при попадании выбрасывает беловатое облачко, убивающее всех врагов, оказавшихся рядом. Не применяйте такой выстрел в закрытых помещениях — только себе навредите. Второй тип выстрела - узконаправленная волна (клавиша «Fire Secondary»), поражающая только того врага, на которого направлен ствол винтовки. Этот тип выстрела можно без опаски использовать в любом месте.

Единственный недостаток ударно-волновой винтовки: у нее невелика скорострельность.

Тип боезапаса — единицы питания. Максимально возможный боезапас — 500.

Световой меч Джедая (Jedi Lightsaber) вы автоматически получите по завершении третьего этапа. По замыслу Джорджа Лукаса, это самое сильное оружие во Вселенной «Star Wars». Меч способен разрезать материалы, которые не может пробить другое оружие (шкуру дракона, некоторые двери и решетки). Меч обязательно понадобится вам в поединках с Темными Джедаями. Недостатки меча в том, что он действует только на коротком расстоянии и требует точного прицеливания.

Есть у светового меча и дополнительная особенность — он способен отражать выстрелы врагов. Для этого нужно просто включить меч и не нажимать ни на какие клавиши. (Но учтите, меч не отразит все 100 % выстрелов. В вас хоть раз да попадут.) Эту особенность светового меча стоит применять после того, как вам станет доступна способность «притягивание»: включаете меч, выбираете эту способность, нажимаете ее клавишу и сближаетесь с врагом. Несколько его первых выстрелов до вас не дойдут, а когда вы приблизитесь к противнику и «притягивание» начнет действовать (появятся синие круги), обезоружьте врага и гут же полосните мечом.

Боезапас не требуется.

Оборудование

Оборудование - это те штучки, которые вы можете носить с собой в рюкзаке и применять по мере необходимости.

Фонарь (Head Light) при вас с самого начала игры. Служит для освещения темных мест, потребляет мало энергии батарей, но зато выдает ваше присутствие врагам.

Инфракрасные очки (Infra-red Goggles) позволяют вам видеть во тьме и заглядывать в темные углы. Как только найдете очки, применяйте их вместо фонаря: они не светятся и не привлекают врагов. Однако очки потребляют очень много энергии.

Емкость с бактой (Bacta Tank) - это цилиндр, наполненный прозрачным биологическим раствором, заживляющим практически любые раны. Применение емкости с бактой вос-

станавливает здоровье на 30 ед. В рюкзаке у вас может быть не более пяти емкостей с бактой.

Гаечные ключи (Wenches) в некоторых случаях пригодятся, чтобы передвинуть задвижки. Гаечные ключи остаются в вашем рюкзаке до окончания этапа, после чего пропадают.

Напоследок скажу немного о предметах, которые вы можете подобрать и тут же применить.

Квадратный ***контейнер-аптечка (Health Pack)*** восстанавливает вашу «жизнь» на 20 ед.

Рюкзаки (вы их ни с чем не спутаете) бывают разные (например, ***«Stormtrooper Backpack»*** или ***«Smuggler Backpack»)*** и по-разному восстанавливают ваш энергетический шит.

Бронежилет (Armour Vest) - это нагрудник тускло-серого цвета, восстанавливающий ваш энергощит до уровня 200 ед.

«Оживление» (Revive) похоже на нагрудник, но ярко-оранжевого цвета. Полностью восстанавливает «жизнь» и энергощит.

Ярко-красный цилиндр ***(Weapon Supercharge)*** — это заряд, в несколько раз увеличивающий скорострельность всех видов оружия (примерно на 10 секунд реального времени; при этом цифры на индикаторе боезапаса на правом «HUD» окрасятся в желтый цвет). За пару секунд до истечения времени действия сверхзаряда цифры начнут мигать, и вы услышите звуковой сигнал.

Сверхзаряд (Force Surge) усиливает способности Джедая: теперь «захват» действительно потреплет врага, а «ослепление» надолго выведет его из строя. Для Светлых Джедаев свехзаряд похож на два белых кольца (одно в другом), для Темных — это темно-красная звезда. Светлые Джедаи не могут применять темно-красную звезду, а для Темных нет пользы от белых колец.

Ваши враги

Врагов у вас много: это и имперские войска, и враждебные инопланетяне, и просто чудовища.

Имперские войска

Штурмовики (Stormtroopers) - солдаты в белых доспехах. В отличие от первых «Dark Forces», теперь встречаются штурмовики трех разновидностей. Первый тип - обычные штурмовики, вооруженные винтовкой-бластером. Второй тип - штурмовики, вооруженные многоствольным пулеметом. От обычных штурмовиков их отличает коричневый наплечник на правом плече. Третий тип - штурмовики, вооруженные ракетными установками (с ярко-желтым наплечником). Старайтесь уничтожать их в первую очередь: пара точных попаданий из ракетной установки — и вам конец. А вообще, на большое расстояние все штурмовики стреляют неточно.

Офицеры (Officers) — люди в коричневой форме. Вооружены пистолетами, ибо носить более тяжелое оружие офицеру зазорно. Стреляют очень точно, почти никогда не промахиваются.

Коммандос (Commandos) — люди в серой (светло-черной) форме с открытыми шлемами на голове. Их набирают из числа офицеров, но вооружены они винтовками-бластерами. Стреляют почти так же плохо, как штурмовики, зато двигаются быстрее. Коммандос встретятся вам ближе к концу игры (последние 5-7 этапов).

AT-ST- двуногий шагающий танк Империи. Вооружен часто стреляющей пушкой, которая быстро уничтожит вас, если вы не спрячетесь в укрытие. Против танка бесполезно

оружие почти всех видов: лучи просто отскакивают от брони. Уничтожить танк можно лишь ракетами. К счастью, танки попадутся вам всего в нескольких заданиях.

Имперский дроид-разведчик (Imperial Probe Droid) — железная коробка с множеством конечностей, торчащих из нижней части корпуса. (Вообще-то «дроид» - сокращение от слова «андроид». Первоначально так называли механических кукол, изготовлявшихся во Франции XIX века мастером Анри Дро. С тех пор слово «андроид» стало нарицательным и в фантастической литературе им называют человекоподобных роботов. Однако в мире «Звездных войн» слово «робот» не прижилось. Все умные машины предпочитают именовать «дроидами».) Дроид-разведчик вооружен бластерами, по силе равными винтовкам штурмовиков. Он может внезапно вылететь из-за верхнего угла здания, застав вас врасплох. При точном попадании дроид-разведчик взрывается как бомба, так что старайтесь уничтожать такие машины на расстоянии.

Еще вам встретятся римоут, роботы-мыши и автоматические орудийные башни. ***Шарик-римоут*** («remote» — робот с дистанционным управлением) вооружен множеством разрядников, причиняющих боль. Очень верткий и неприятный противник. Однако броня у него ерундовая, разлетится после первого точного попадания из оружия любого вида. ***Роботы-мыши (Mouse Robots)*** — ездящие по полу коробочки на колесах. Не вооружены. Но если вы уничтожите такую «мышь», то среди обломков сможете найти батарейку. ***Автоматические орудийные башни (Gun Turrets)*** - излюбленное оборонное средство Империи. Могут быть расположены на полу, на потолке или в нишах. При вашем приближении начинают очень быстро стрелять.

Враждебные инопланетяне

Граны (Grans) — гуманоиды с тремя глазами (одного из них вы увидете во вступительном видеофрагменте к первому этапу игры). Некоторые из них вооружены винтовками-бластерами, некоторые - тепловыми детонаторами. Есть и такие, что норовят ввязаться в рукопашный бой (ваш энергощит не сможет защитить вас от ударов их кулаков).

Трандошаны (Trandoshans) — рептилии-гуманоиды, вооруженные ударно-волновыми винтовками. Встретятся вам в середине игры.

Родианы (Rodians) - гуманоиды с зеленой кожей, вооруженные пистолетами, из которых очень точно стреляют. Встретятся только на двух первых этапах игры.

Гаморреанские стражники (Gamorrean Guards) - ребята со свинячьими рылами, вооруженные силовыми топорами, которым нипочем ваш энергощит. К счастью, топоры годятся только для ближнего боя.

Таскены (Tuskens) — жители пустыни, ведущие кочевой образ жизни. Воруют и грабят слабых. Вооружены энергетическими арбалетами. Первый раз таскены встретятся вам на третьем задании.



Чудовища

Келианский дракон (Kell Dragon) - большая неповоротливая тварь, против которой годится только световой меч.

Встретится он вам только однажды. Да и то драться с ним необязательно, можно просто, вызвав лифт, сбежать. Район, где затаился келианский дракон, совершенно не нужен для прохождения этапа.

Майлок (Mailoc) - эдакая желтая стрекоза с хвостом скорпиона. Не так опасна, как келианский дракон, но способна летать и обожает подстерегать вас в засаде. Однако майлоков всегда выдает хлопающий звук крыльев - так что внимательно слушайте звуки, производимые игрой.

Имеются еще два типа подводных тварей - осьминог и нечто, отдаленно напоминающее рыбу. Эти представители чуждой фауны нападают на вас только когда вы проплываете совсем близко. К тому же они хорошо заметны и уничтожить их нетрудно.

Способности Джедай-Рыцаря

Различают обычные и специальные способности Джедаев. Обычные способности Светлых и Темных Джедаев одинаковы, а специальные - различны. Уровень способностей (их сила и длительность действия) определяется количеством звезд, которые вы ладите каждой способности, щелкнув на ее иконке в разделе «Jedi Powers». Звезды выдаются по окончании определенных этапов, при этом игра сама отправит вас в меню «Jedi Powers». Назначать звезды можно только по окончании задания и только тем способностям, иконки которых подсвечены. Учтите, что можно не передавать звезды тем или иным способностям сразу, оставив их «про запас» для более крутых способностей.

Надо сказать, что у Светлых и у Темных Джедаев имеется еще «суперспособность», для которой звезды не нужны: она появляется автоматически в определенный момент игры.

Использование способностей возможно, пока есть запас Силы. Особую ценность способности приобретают во время поединков с Темными Джедаями. Правда, при этом появляется новое ограничение: повторно применить ту же способность можно лишь через некоторое время (а разными способностями можно пользоваться подряд, автоматной очередью).

Стандартные способности

Увеличение скорости движения (Speed) обязательно понадобится вам в игре (даже дважды). Без этой способности игру не пройти, так что потратьте на нее две звезды.

Высота вашего прыжка (Jump) растет с увеличением количества звезд, переданных соответствующей способности. Двух звезд вполне достаточно, выше прыгать не потребуется.

Притягивание предметов (Pull) действует так: наведите перекрестие прицела на предмет, включите эту способность клавишей и не отпускайте ее. Вокруг предмета появятся синие круги: цель «захвачена». Отпустите клавишу — и предмет подлетит к вам. Чем сильнее эта способность, тем на большем расстоянии она действует. Притягивать можно лишь оружие (в том числе находящееся в руках противника), оборудование и боеприпасы. Эту способность имеет смысл применять вкупе со световым мечом (подробнее см. выше). Если захотите поразвлечься, дайте этой способности пару звезд. Но это скорее экзотика, нежели что то действительно необходимое. Разоружить таким образом Темных Джедаев не получится. Так что на этой способности вполне можно сэкономить звезды.

Способность видеть скрытое (Seeing) очень важна в поединках с Темными Джедаями, поскольку во время боя они частенько становятся невидимыми. Потратьте две звезды, больше не надо.

Спецспособности Светлых Джедаев

Восстановление здоровья (Health), к сожалению, нельзя часто применять в поединке с Темными Джедаями. А в обычных заданиях вы и так найдете, чем себя вылечить. Однако в конце игры Темные Джедаи пойдут крутые. Тогда стоит выделить пару звезд на эту способность.

Убеждение (Persuation) заставляет противника на некоторое время утратить агрессивность: Темный Джедай после применения этой способности будет кружить вокруг вас, но нападать не станет.

Ослепление (Blindness) менее действенно. Противник на короткое время (гораздо меньшее, чем при «убеждении») прекращает атаковать.

Впитывание (Absord) позволяет вам впитывать в себя энергию оружия врага.

Суперспособность Светлых Джедаев — ***защита (Protection).*** На короткое время вы становитесь абсолютно неуязвимы для всех видов оружия (но не для специальных способностей Темных Джедаев).

Спецспособности Темных Джедаев

Бросок (Throw) действует аналогично «притягиванию предметов». Вы наводите перекрестие прицела на врага, включаете эту способность соответствующей клавишей и не отпускаете ее. Вокруг врага появляются красные круги. Отпустите клавишу — и способность сработает. Но я так и не понял, какой вред наносит врагу эта способность.

Захват (Grip) действует подобным же образом. Попавший под воздействие этой способности враг начинает терять здоровье. Чем больше звезд вы отдали этой способности, тем больший урон здоровью противника она нанесет.

Молния (Lightning) ударит рядом с вами при нажатии на соответствующую клавишу. Если вы не отпустите клавишу, молния будет бить, пока не иссякнет запас Силы.

Разрушение (Destruction) действует вот как. Из вашей ладони вырывается сгусток энергии, вскоре взрывающийся. Но поймать момент и торпедировать сгустком врага довольно трудно.

Суперспособность Темных Джедаев - ***смертельный взор (Deadly Sight).*** Противник, на которого вы смотрите, начинает терять «жизнь». Способность перестает действовать, если противник зайдет за какое-нибудь препятствие и вы потеряете его из виду.

Прохождение

Уровни сложности

Повышение уровня сложности проявляется двояко. На обычных этапах врагов становится все больше и больше (но и боеприпасов тоже, ведь вы можете взять их у убитых). А на специальных этапах (где происходят поединки на световых мечах) Темные Джедаи «крутеют» (у них возрастает количество «жизни» и они чаще применяют против вас свои способности).

Светлая и Темная стороны Силы

«Jedi Knight» — первая «3D-action», где учитывается ваш морально-этический облик. Вы начинаете игру, немного тяготея к Светлой стороне Силы. Если баланс не изменится, в конце концов вы станете Светлым Джедаем и вам будет суждено спасти галактику от Джерека. Если же баланс нарушится в пользу Темной стороны, она соблазнит вас и игра закончится по-другому: вы станете Темным императором.

Так что выбор сюжета во многом зависит от вас, причем происходит он не сразу, а постепенно, незаметно для вас. Определяющим фактором служит ваше поведение по отношению к «нейтралам» — невооруженным людям и роботам, разгуливающим по этапам игры. Если вы не будете их трогать, баланс не нарушится. Будете же убивать (даже случайно) - сдвинется в пользу Темной стороны. При этом в игре изменится один из этапов.

Каким быть: хорошим или плохим? Выбор, безусловно, за вами, но я советую быть хорошим. Во-первых, добро всегда должно побеждать зло, хотя бы в компьютерных играх. Во-вторых, если вы станете плохим, то Кайл неизбежно убьет Джэн Орс. А разве можно убивать такую симпатичную девушку, которая к тому же столько раз спасала вас? В-третьих, особые способности Темных Джедаев хотя и выглядят более привлекательно, но на самом деле довольно бестолковы. А вот способности Светлых Джедаев весьма практичны.

Советы

Не спешите. Во времени вы не ограничены, даже если из поставленных задач как будто следует противоположное. Например, в самом первом задании вам надо успеть догнать робота. С какой бы скоростью вы не проходили этот этап, робот все равно никуда улететь не успеет. Правда, ближе к концу игры всё-таки есть одно задание (пятнадцатое), которое «поставит» вас «на часы», но и там времени вполне хватит.

При встрече с врагами лицом к лицу можно избежать ранений двумя способами: все время смещаясь вбок или приседая. Но если вы решите присесть, имейте в виду, что враги промахнутся не более двух раз. Потом компьютер примет в расчет изменение положения вашего тела - и вам придется искать аптечку.

При прохождении этапа всегда делайте не одно, а два «сохранения». Причем между ними должен быть некоторый разрыв по времени. Дело в том, что, если вы «сохраните» игру (через основное меню либо при помощи «Quicksave») сразу после выполнения последней части задания, то иногда компьютер выдает сообщение об ошибке. Если такое случится, выйдите из «Jedi Knight» полностью, потом снова запустите игру и загрузите «сохранение», предшествующее тому, на котором вы споткнулись.

Когда окажетесь рядом с водой, рекомендую уменьшить размер экрана, т. к. прозрачная вода - это тот графический «наворот», который больше всего жрет (другого слова и не подберешь) ресурсы системы.

В предложенном ниже описании этапов поставленный задачи набраны ***жирнее***, а секреты выделены *курсивом.*

Первый этап.

Предательство в Нар-Шаддаа (Double-Cross on Nar Shaddaa)

Успейте догнать 8Т88 (так зовут предателя-робота) до того, как он сядет в космический «челнок» и покинет город.

Кайл вновь посетил Нар-Шаддаа, вертикальный город, прибежище контрабандистов, наемных охотников и организованной преступности. Если вы играли в первые «Dark Forces», то, несомненно, помните ту «легкую» жизнь, которую устроили Кайлу подручные блаженной памяти Жаббы Хатта. И вот теперь все это повторяется снова...

В принципе, это простейший уровень, рассчитанный на то, чтобы ввести вас в курс дела. Двигайтесь все время вперед, заходя во все двери, которые увидите. Не забывайте вертеть головой по сторонам и обязательно заглядывайте за ящики: там будут кое-какие вещички.

Главное - не свалитесь в пропасть между небоскребами Нар-Шаддаа.

Некоторых врагов можно вовремя заметить, если не лениться посматривать вверх. Особенно это касается гаммореанских стражников (толстые гуманоиды с кабаньей головой).

1. Пройдя первый вентилятор (он расположен на потолке), спуститесь по коридору. Справа будет платформа, на которой стоит гран. Идите к этой платформе — и увидите наклонную дорожку. Прыгните на эту дорожку, поднимитесь наверх. Провалитесь в отверстие. Подберите там все предметы и идите дальше, минуя вентилятор. Вскоре вы сможете подняться по наклонной дорожке до лифта, который вернет вас на основной путь.

2. Когда дойдете до следующего вентилятора на потолке, перед вами окажется дверь. За этой дверью стоят три контейнера. Встав на мостик, посмотрите направо вниз. Там — козырек, на котором стоит гран и лежат два заряда для щита. Если у вас со здоровьем нормально, разбегитесь и прыгните на этот козырек (не волнуйтесь особенно: там есть аптечка).

3. Вскоре вы окажетесь перед лифтом, ездящим по наклоненной на 45 градусов плоскости. Взойдите на лифт и, когда он начнет двигаться вверх, успейте прыгнуть в отверстие в стене справа.

4. После того как большой грузовой лифт поднимет вас на верхний этаж, вам придется спускаться по коридору, ведущему к мосту. Если будете идти вперед, то увидите «TIE Bomber» (космический бомбардировщик Империи). Не стреляйте по нему: это бессмысленно. Вернитесь на мост и посмотрите направо. Вы увидите четыре провала. Вы можете подойти и перепрыгнуть их по очереди или просто пробежать на другую сторону.

5. Над залом, в котором полно огромных контейнеров, встаньте так, чтобы дорожка была слева от вас, а сам зал — снизу. Вы увидите выступ, образованный контейнерами. Разбегитесь и запрыгните на него. Подпрыгните вверх и продолжайте двигаться к дыре в контейнерах.

6. Одна из дверей зала, описанного в п. 5, ведет к окончанию этапа. Прежде чем открыть ее, повернитесь и обойдите контейнеры слева. Поднимитесь по наклонной стенке. В темноте вы обнаружите проход, который ведет к двум вентиляторам.

Второй этап.

Пропавший диск (the Lost Disk)

Найдите отстреленную руку 8T88 (в которой зажат диск с посланием отца Кайла).

Доберитесь до верхней площадки, чтобы встретиться с Джэн Орс.

Сначала надо достать диск. Идите на круглую посадочную площадку, откуда недавно улетел «челнок». Повернитесь лицом к двери, от которой пришли. Идите направо к краю посадочной площадки и спрыгните вниз и вправо. Вы окажетесь на выступе. Идите по нему вдоль стены. В конце концов вам снова придется прыгнуть вниз, и вы окажетесь на площадке рядом с отверстием городской воздухозаборной системы. Спрыгните в отверстие. Вскоре вы наткнетесь на искомый диск.

Теперь придется долго бродить по шахтам и коридорам. Не забывайте: вам нужно наверх. Но попасть туда не так-то просто. В конце концов вы окажетесь в помещении, похожем на перевернутую букву «Г» (см. схему справа). На нашем рисунке цифра 4 — это проход, по которому вы попадете в данное помещение. В точках 1 и 2 проходы перекрыты силовым полем (прозрачный красный экран). Преодолеть его невозможно. Нужно подождать, пока из точки 1 не спустится контейнер и не проедет мимо вас. Теперь бегите в точку 3 (это ниша в стене). Спрячьтесь там и подождите, пока мимо не проедет очеред-

ной контейнер. Выскочите из ниши и заберитесь на наклонную плоскость, образующую «крышу» ниши. Дождитесь следующего контейнера и запрыгните на него. Он будут двигаться в точку 2, поэтому не теряйте времени: подпрыгните - и вы окажетесь на выступе 5. Он тоже представляет собой наклонную плоскость, по которой вам надо подняться. Дождитесь очередного контейнера, вскочите на него и, быстро пробежавшись, запрыгните на выступ 6, расположенный на противоположной стене. Дальше вам предстоит повторить все снова (подняться по наклонной плоскости, дождаться контейнера из 1, пробежать по нему и запрыгнуть на следующий выступ на противоположной стене). Таким образом вы доберетесь до крыши и встретитесь с Джэн.

1. *Минуйте все вентиляционные шахты. В конце концов вы окажетесь в районе, где будет родиан (гуманоид зеленоватого цвета). Далее идите вниз по коридору в зал (точнее, коридор с очень высоким потолком), где увидите двух гранов. Пройдите немного вперед — увидите справа от себя «окно», в котором видны четыре сопла большого космического корабля. Посмотрите вниз. Видите узкий выступ прямо под вами ? Медленно сделайте шаг вперед и свалитесь на этот выступ, а потом дайте задний ход.*

2. *Получив красный ключ, вы обнаружите район с дорожкой, ведущей в красную комнату. Идите туда, где стоят два контейнера и граны. Поднимитесь по дорожке и запрыгните на контейнер с красными полосами. Включив фонарь, вы увидите выступ в заднем углу. Прыгните на этот выступ.*

3. *Достигнув зала с двумя вилообразными кранами (вы их не пропустите), не спешите их двигать. Вместо этого заберитесь на кран справа. Пробегите до конца и спрыгните на нижний уровень (в прыжке «цельтесь» в треугольник в углу. Только перед прыжком позаботьтесь о своем здоровье: если осталось мало, восстановите его при помощи емкости с бактой. Вернитесь назад к кранам, прислоненным к стене, и по левому крану доберитесь до комнаты, в которой стоит инопланетянин.*



4. *Дверь в зал с контейнерами открылась ? Тогда взбирайтесь на гору контейнеров слева. Затем разбегитесь и перепрыгните на контейнеры справа.*

5. *Вскоре вы достигнете лифта, который поднимет вас к грузовому конвейеру и второму лифту. Стоя на первом лифте, попытайтесь запрыгнуть на оконный выступ справа — попадете в зону под конвейером. До этого места можно добраться, сойдя со второго лифта.*

6. *Со второго лифта спрыгните на контейнер, затем запрыгните в район, расположенный над красной комнатой.*

7. *Поднимаясь на втором лифте, внимательно смотрите по сторонам. Чуть не доезжая до самого верха, вы заметите слева выступ. Пройдите по этому выступу до другого выступа на дальней стороне зала.*

8. *Поднявшись по последней наклонной дорожке, повернитесь и доберитесь до задней стены по выступу слева. Повернувшись направо, вы сможете запрыгнуть в маленькую комнатку.*

Третий этап.
Возращение домой на Салон (the Return Home to Sulon)

Проникните в дом отца Кайла.

Прогуляйтесь по дому, выйдите на задний двор, далее доберитесь до «естественного электрогенератора». Будьте осторожны с кислотой, которой наполнен генератор.

Найдите мастерскую отца, а в ней — старого робота, чтобы тот расшифровал диск с посланием отца Кайла.

Через парадную дверь в дом не попадешь: она заклинена. Обойдите дом слева (если стоять лицом к нему). Сзади вы увидите окно, закрытое ставнями. Расстреляйте ставни из пистолета — и сможете запрыгнуть в родное жилище. Найдите выход на задний двор. В других комнатах вам необходимо найти два гаечных ключа (wrench): синий и желтый. Они лежат на видном месте.

Продолжайте блуждать, пока не наткнетесь на озеро. Вы увидите две невысокие стены в воде — это разведенная плотина. Есть и вход, в который нельзя войти (он расположен за плотиной - черный квадрат в скале). Нырните под воду. Видите колодец? Через него вы попадете в комнату с двумя переключателями, которые можно повернуть только при помощи гаечных ключей. Две части плотины соединятся. Половина озера за плотиной будет осушена, и откроется проход, которым вы до сих пор никак не могли воспользоваться. Перелезьте через плотину (в одном месте она невысока) и идите в этот проход.

Немного погодя вам встретится сооружение, похожее на водохранилище, только вместе воды оно заполнено какой-то неприятной на вид жидкостью. Это «естественный генератор», при помощи которого ваш отец вырабатывал электричество. Жидкость, заполняющая его, вредит вам. Поэтому преодолевать генератор надо прыжками. Ваша задача - запрыгнуть на выступы скалистых стенок генератора. Приглядитесь - и вы увидите их.

Миновав генератор, вы окажетесь в мастерской отца. Ищите робота (он лежит на видном месте).

По завершении этого задания Кайл получит световой меч и начнет восхождение к званию Джедай-Рыцаря.

1. Стоя перед дверью в дом отца Кайла, повернитесь кругом. Вы увидите таскена, а позади него — темное пятно на скалистой стене. Выстрелите в это темное пятно.

2. Поднимитесь на холм слева от дома. В заднем углу вы снова увидите темное пятно. Выстрелите в него.

3. Спрыгните в комнату, над которой проложена деревянная балка (если встать на балку, она обрушится). Откройте дверь. Идите вперед, потом направо. Расстреляйте таскена. Справа на стене вы увидите трещину. Выстрелите в стену.

4. Выйдите на задний двор (зеленый зал, где есть дверь, которую можно открыть только красным ключом). Повернитесь и пройдите по коридору, пока не упретесь в тупик. Выстрелите в трещину на стене слева.

5. Поднимитесь по лестнице и откройте дверь в холл с двумя таскенами. Во второй маленькой комнатке, куда можно попасть из этого холла, одна стена — темная. Выстрелите в нее.

6. Войдите в туннель справа от водопада. Приблизительно на полпути при подъеме по наклонной дорожке включите фонарь — и справа вы увидите комнату.

7. Когда достигнете «естественного электрогенератора» (озеро мерзко выглядящей жидкости, над которым время от времени сверкает молния), восстановите здоровье. Идите впе-

ред в «воду», потом повернитесь на 180 градусов — и увидите в углу под жидкостью комнату. Только не задерживайтесь там: погибнете.

8. Войдя в проход в скале на другой стороне электрогенератора, время от времени ***включайте*** *фонарь — справа вы увидите маленькую комнатку.*

Четвертый этап.

Меч Джедая (Jedi's Lightsaber)

Используя акведуки и оросительные каналы, доберитесь до водоочистителя.

Поднимите уровень воды в водоочистителе.

Найдите проход к плотине.

За плотиной расположено место встречи с Джэн Орс.

Вода - ваша путеводная нить на этом этапе. Куда она течет, туда и двигайтесь. В одном месте вам придется прыгать с акведука, подвешенного в воздухе. Перед тем как сделать это, посмотрите вниз. Там - еще один акведук. Постарайтесь упасть прямо в него: вода смягчит удар и вы не потеряете здоровье.

Еще один неприятный участок - конструкция из железных балок. Тут придется несколько раз прыгать, причем из весьма неудобного положения. А если сорветесь — погибнете. Действуйте осторожно и не забывайте «сохраняться».

Настоящие проблемы появятся, когда вы окажетесь в водоочистителе (огромный зал, до половины заполненный водой). Ваша задача — поднять уровень воды еще выше. В центре зала есть два вертикальные цилиндра, помещенные один в другой. В них можно попасть через отверстия, расположенные под водой (см. схему внизу страницы). Нырните под воду и проплывите в отверстие 3. Поднимитесь наверх, глотните воздуха. Снова нырните и проплывите в отверстие 2. Вы окажетесь внутри «трубы». Всплывите наверх и осмотритесь. На стене вы увидите кнопку 1, позволяющую поднять уровень воды (нажмите). Теперь нырните, проплывите через отверстие 2, потом через отверстие 3 и всплывите. Вы окажетесь вровень с проходом 4. Он-то вам и нужен для продолжения путешествия.

В самом конце нужно будет открыть ворота, за которыми находится очередное озеро. Выйдите на бетонный берег - и Джэн прилетит за вами.

По завершении этого задания Кайл получит первую стандартную способность Джедая — ускоренный бег. Не забудьте назначить этой способности звезды.

1. Доберитесь до района, залитого водой. Спрыгните в воду и идите ***по*** *течению* ***к решетке.*** *Разрежьте ее световым мечом.*

2. Спуститесь по водопаду, разрежьте мечом решетку. Поскорей вылезьте из воды на платформу. Там стоят несколько таскенов, но с ними вы справитесь без проблем. Идите по платформе направо. Посмотрев вверх, вы увидите отверстие в потолке. Если бы вы упали с водопада через это отверстие, то разбились бы насмерть. Воспользуйтесь способностью «ускорение движения», чтобы разбежаться и прыгнуть на выступ на другой стороне. Повернувшись, вы увидите небольшое возвышение, на которое можно забраться, если работает «ускорение движения».

3. Спускаясь по водостокам, почаще смотрите вниз, чтобы быть уверенным, что под вами — бетон Если же вы упадете в воду в последний пруд, то пропэстите секретный район. Перед главным прудом успейте выскочить из водостока.

4. Из зоны предыдущего секрета сойдите на выступ внизу. Пройдите по нему. Если вы окажетесь на нижнем уровне, то сможете воспользоваться лифтом и подняться обратно на выступ. Если же вы окажетесь в последнем пруду, куда сливается вода, то идите по водостоку и выступу слева — окажетесь в нужном вам районе.

5. Вы добрались до другого водостока с водой. Это означает выполнение первой поставленной перед вами задачи. Как только сможете, вылезьте из водостока и ликвидируйте таскенов. Идите по левому краю водостока — и увидите наклонную дорожку, ведущую вниз. Спуститесь по ней.

6. В конце концов вы окажетесь в районе, залитом водой (он похож на огромный коридор с нишами по стенам). В конце этого района по наклонной стенке вы выйдете почти к самому концу этапа — к озеру. Под водой, в центре этого коридора вы увидите проход, ведущий к секретной комнате.

Пятый этап.

Бэронс Хэд, павший город (Barons Hed - the Fallen City)

По оросительному каналу проберитесь в осажденный Бэронс Хэд.

Дворец Джерека тщательно охраняется, а подходы к нему преграждает высокая стена. Найдите способ преодолеть эти препятствия.

Чтобы попасть в город, идите по мостику, протянутому по краю канала. Побродите в городе. Ваша задача — обзавестись многоствольным пулеметом. Смотрите на стены бледно-желтого цвета внутри зданий. Видите место, изрезанное трещинами? Бросьте туда тепловой детонатор — и откроется проход.

Получив пулемет, займитесь основной задачей. Чтобы преодолеть стену, нужно сначала залезть на крышу зданий. Для этого бродите по городу, пока не найдете арку-мост, рядом с котором будет выступ крыши. Нужно встать на бордюр арки-моста и оттуда запрыгнуть на выступ крыши. Идите вперед, потом залезьте в окно.

1. В самом начале этапа идите в центр пруда и оттуда — прямо вниз по туннелю.

2. Попав в город, войдите в первое здание слева. Поднимитесь по лестнице и поверните налево. В заднем углу комнаты вы увидите трещины. Киньте в это место тепловой детонатор.

3. Перейдите через мост и идите по дороге направо, перейдите через туннель, снова идите направо и поднимитесь по маленькой дорожке. Внизу вы увидите двор. Спрыгните туда и идите вперед так, чтобы стена была справа от вас. Впереди вас будет здание с навесом над дверью. Войдите туда и уложите двух гранов. Обратите внимание на трещины в стене в левом углу. Взорвите эту стену тепловым детонатором.

4. На главной круглой площади вы увидите черную доску, прислоненную под углом к стене. Подойдите к ней и сдвиньте ее, нажав **ПРОБЕЛ.**

5. Пройдите через главное здание на площади, поднимитесь наверх и подойдите к навесу перед крышей, которая опоясывает площадь. Поднимитесь по наклонной дорожке к бару. В левом углу сцены вы заметите знакомые трещины. Готовьте тепловой детонатор.

6. Запрыгнув на крышу, опоясывающую круглую площадь, пройдите на другую сторону стены, отделяющую город от района дворца. Спуститесь вниз и осмотритесь. Вы увидите две каменные глыбы, образующие наклонную дорожку. Воспользуйтесь способностью «Ускорение движения» и запрыгните в комнату сверху.

Шестой этап.

В Темный дворец (Into the Dark Palace)

Найдите дорогу к дворцовой башне.

Попадите в башню, использовав навесную дорожку.

Разыщите двери главного входа.

Сумейте проникнуть в комнату управления над внутренней дверью.

Когда внутренняя дверь откроется, пробейтесь сквозь охрану в прихожей и поднимитесь на верхний этаж.

Не обращайте внимания на двуногие шагающие танки «AT-ST». Ракетной установки у вас пока нет, а все другие виды оружия против танков бесполезны. Просто не лезьте под выстрелы.

На рисунке, приведенном слева. 1 — место, где вы начинаете; 6 - дворец; 8 - парадный вход в него; 7 - навесная дорожка вокруг дворца, по которой ходят «AT-ST». Вам нужно идти в 2. Там есть две комнаты, помеченные цифрами 3 и 4. Рычаг в 3 открывает проход в 5 (выдвигается мост). Бегите туда и идите в маленькую комнатку. Мост вскоре вернется в прежнее положение, отрезав вам путь назад. Но в маленькой комнатке есть рычаг, снова выдвигающий мост и открывающий проход. Вернитесь в точку 2. Теперь нужно действовать очень быстро, используйте «увеличение скорости движения». В комнате 3 дерните за рычаг и неситесь в 4. Там тоже дерните за рычаг, выскочите в окно и неситесь в 5, а оттуда - в комнатку (мост, выдвинутый рычагом из 3, уже начал задвигаться). Дерните за рычаг, бегите на мост и прыгните вперед. Если все прошло хорошо, вы окажетесь на дорожке 7. С нее можно запрыгнуть в угловые ниши дворца. Оказавшись во дворце, идите в 8 (парадный вход).

В точках 1 и 2 (см. схему справа)имеются кнопки, опускающие внешнюю дверь 3. Ваша задача - нажать одну из этих кнопок, потом нажать рычаг 5 или 6 (смотря, на какой стороне вы стоите), пробежать по опускающейся двери 3 как по мостику на противоположную сторону и там дернуть тот из рычагов 5 или 6, который вы еще не использовали. Опустится дверь 4. Запрыгните на нее. Вскоре она начнет подниматься. У самого потолка вы увидите скрытый проход. Нужно успеть прыгнуть в него — не то дверь 4 раздавит вас. Дальше вы сможете открыть дверь в комнату 7, где есть рычаг, открывающий последнюю дверь внизу. Вам останется добраться до лифта, перебив несколько врагов.

Когда вы дойдете до района, где наклонные дорожки ведут в воду, включите фонарь. Подорвите спрятанный управляемый заряд при помощи теплового детонатора, затем спуститесь по наклонной дорожке. Поверните налево, спуститесь по дорожке под воду. Идите не прямо, а заверните налево. Вы увидите еще одну дорожку — вниз. Спуститесь по ней — и вы окажетесь в комнате с двумя аптечками и зарядом для щита. Посмотрите на верхние углы. Видите отверстие? Всплывите вверх — и получите ракетную установку.

Седьмой этап.

Темный Джедай Ян (Yun - the Dark Youth)

Воспользовавшись Силой, победите Яна. Это испытание для настоящего Джедая.

Против Темных Джедаев вы можете использовать только световой меч и свои способности Джедая. Другое оружие им вреда не причинит, даже если вы выпустите в них весь боезапас.

Тактика ведения боя у Яна такова: он все время прыгает, перелетая через вас, приземляется сзади и атакует в спину. Кроме того, он время от времени использует «ослепление» (хотя номинально Ян — Темный Джедай, эта способность у него еще есть, поскольку он не совсем утратил связь со Светлой стороной).

Иногда (на сложности «Easy» это происходит очень редко) Ян становится невидимым. У вас еще нет способности «видеть скрытое», поэтому в таких случаях внимательно смотрите по сторонам. Мерцающие голубые огоньки - это и есть скрывающийся Ян.

Удерживайте «Fire Primary» и бегайте по залу, стараясь столкнуться с Яном. Чтобы попасть по нему мечом, нужно встать рядом и совместить прицел с телом Яна. Единственное внешнее проявление ваших попаданий — стоны Яна.

Ни в коем случае не стойте на месте, обмениваясь ударами. У вашего противника больше «жизни», не позволяйте ему ранить вас. Если вы все же не избежали ранения, лечитесь при помощи емкостей с бактой.

Восьмой этап.
Побег из дворца (Palace Escape)

Поднимитесь из зала на крышу дворца.

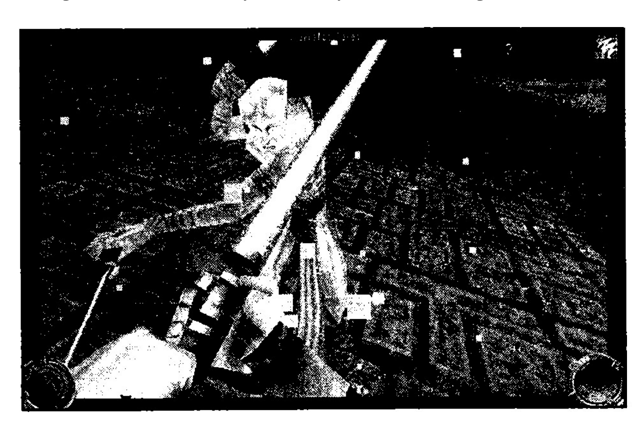
На крыше малейшая неосторожность навлечет на вас гибель. Воспользуйтесь вентиляционной системой, чтобы снова попасть во дворец и отыскать 8Т88.

Найдите «челнок» 8Т88 — для этого придется проникнуть на дальнюю башню через вентиляционную систему дворца.

Когда будете ехать на лифте, смотрите на стены. В одной из них вы увидите нишу с устройством за решеткой. Разрубите решетку световым мечом, потом включите устройство. Теперь лифт будет подниматься выше, до самой крыши.

На крыше будьте предельно осторожны: в воздухе периодически возникает имперский бомбардировщик «TIE-Bomber». Не пытайтесь сбить его, это невозможно. Просто, используя способность «прыжок», запрыгните на выступ рядом с лифтом. Уничтожьте автоматические пушки, стреляющие в вас. Бомбы «TIE-Bomber» не достанут вас на выступе. Идите по выступу вперед, потом прыгните направо и осмотритесь. Вы увидите огромные «окна» (проемы вовнутрь здания). Вам нужен небольшой проход, расположенный на внутренней стороне этих проемов. Спрыгните в него (это довольно тонкая работа).

Дальше вам предстоит долго бродить в поисках трубы воздухообменника. Периодически выбрасываемый оттуда воздух может перенести вас через пропасть между зданиями дворца прямо в другую трубу воздухообменника (вы должны прыгнуть одновременно с порывом ветра). Около другой трубы тоже дует, и вас может сбросить в пропасть — не зевайте. Нужно запрыгнуть на верх этой второй трубы. Идите по трубе вперед, потом аккуратно спрыгните вниз.



Последняя опасность — рядом с космическим «челноком», на котором удирает «8Т88». Кры-

ша ангара, по которой вы идете, начнет открываться. Вы рискуете упасть и разбиться. Бегите на неподвижную часть крыши. Именно туда прилетит Джэн.

1. *Спуститесь на лифте и прикончите двух штурмовиков. Идите к дальней стене комнаты и поверните налево. В углу вы увидите маленький проход в секретную комнату.*

2. *Когда окажетесь в «зеленом» районе (его вы не пропустите), войдите в вентиляционную шахту через одно из двух отверстий. Внутри шахты смотрите на пол. Требуется пострелять в одно место в полу (когда окажетесь там, то поймете, чту я имею в виду).*

3. *Продолжайте спускаться по вентиляционной шахте. Перед тем, как доберетесь до металлических ворот, вы увидите слева ржавый участок стены. Разрежьте его световым мечом.*

4. *Достигнув трубы воздухообменника, используйте «ускорение движения», чтобы добраться до конца этого туннеля. Осмотритесь. Вы увидите маленькое отверстие в стене уходящего вниз прохода. Подождите, когда поток воздуха снизу несколько усилится, и прыгните в это отвестие. Выскочить из него будет можно, когда поток воздуха снизу достигнет наивысшей силы.*

5. *Воспользуйтесь потоком ветра из воздухозаборника, чтобы перепрыгнуть на противоположную сторону. Осторожно (чтоб ветер не сдул) приблизьтесь к краю и посмотрите налево. Вы увидите выступ. Обойдя по этому выступу все здание, вы наткнетесь на вентиляционную шахту. Прорубите проход световым мечом. На обратной дороге не забудьте включить «ускорение движения» (иначе не сможете идти против ветра).*

Девятый этап.

Взлет с заправочной станции (Fuel Station Launch)

Грузовой корабль с 8Т88 на борту готовится отправиться в долину Джедаев. Спуститесь с крыши и доберитесь до заправочной станции.

На заправочной станции опорожните главный топливный бак и пройдите через него.

Кратчайшая дорога к заправочным фермам проходит через топливные трубы. Остановите прокачку топлива, чтобы опорожнить трубы.

Проберитесь по трубам в резервуар под грузовым кораблем.

Побродите по городу, найдите ключ. С его помощью откройте дверь и идите в комплекс заправочной станции. Имеются пять рубильников, расположенных на площадках один под другим. Манипулируя ими, нужно перекачать топливо из одного бака в другой. Контролировать процесс вы можете, поглядывая на встречающиеся тут же экраны с изображением баков. Топливо отмечено желтым цветом. Вам нужно полностью наполнить бак слева (похож на простой прямоугольник) и опустошить бак справа.

Далее отыщите желтый гаечный ключ (просто загляните во все углы) и спуститесь вниз (ниже последнего пятого рубильника). Ключом откройте бак. Заберитесь внутрь, закройте заслонку. Теперь откройте заслонку напротив и начинайте путешествие по топливопроводу. Помните, что следующие двери откроются только тогда, когда вы закроете предыдущие. Последняя логическая задача ждет вас, когда свалитесь в огромный зал с мешающей вашему движению заглушкой в в центре пола. Единственная управа на эту заглушку - световой меч. Разрезав ее, вы свалитесь вниз и сможете продолжить нелегкий путь к победе. Почти в самый последний момент вам придется прыгать, так что «сохраняйтесь».

1. Продвигаясь вперед, вы скоро наткнетесь на район, где будет большая труба. Проползите под ней. Посмотрите направо - и увидите выступ, который ведет в угол. А потом вы увидите дорожку, в конце которой находится секретная комната.

2. Получив желтый ключ, откройте запертую дверь и идите по левой дорожке к маленькому бункеру. Запрыгните на него.

3. Войдите в бункер и на лифте, который там будет, спуститесь вниз. Сходя с лифта, посмотрите наверх и налево. Вы заметите маленькое отверстие. Запрыгните туда.

4. За топливным баком найдите лифт, который доставит вас в комнату управления. Дверь сбоку приведет в район с низеньким потолком (придется поползать), в котором находится югнот («ugnaught» — маленькое невооруженное существо с гаечным ключом в руках). Сначала проползите направо. Там включите фонарь и посмотрите вверх. Видите комнатушку? Запрыгните в нее.

5. Миновав топливный бак (после того, как откачаете из него топливо), опуститесь на лифте в комнату с трандошаном. Ликвидируйте его и снова встаньте на лифт. Он вас поднимет к топливному баку. Не сходите с лифта — и вскоре он поднимется на новый уровень.

6. Рядом с секретной комнатой из п. 4 есть еще одна комната, полная топливных баков. Заберитесь по этим бакам на самый вверх — и найдете маленькое отверстие в стене.

7. Уберите с дороги югнота (толкайте его или просто пристрелите). Взорвите топливные баки (но так, чтобы вас не задело взрывной волной). В стене вы увидите отверстие.

8. Выполнив вторую из поставленных задач, вы окажетесь близ двух огромных труб, ведущих к шести обстреливающим вас автоматическим пушкам. Запрыгните на трубу слева и идите к пушкам. Когда упретесь в стену, поверните налево — и увидите маленькое отверстие.

9. Уничтожьте шесть пушек. Стену, расположенную напротив и чуть левее двери, можно будет взорвать.

10. Выполняя четвертое задание, включите фонарь в конце туннелей. Слева в темноте скрыта комната. Загляните туда прежде, чем вступите на последний топливный бак, т. к. сразу после этого вам придется прыгнуть.

Десятый этап.

Награда для 8T88 (8T88's Reward)

Откройте верхние грузовые двери и проникните в корабль.

Остановите вентилятор и попадите через проход позади него в сердце реактора.

Прервите работу реактора и по нижним отводам пройдите в ангар для космических «челноков». 8T88 должен быть неподалеку.

Открыть верхние двери просто, но, когда вы спрыгнете вниз, перед вами окажутся еще одни двери, по которым придется ударить световым мечом. Далее вам нужно отключить несколько силовых полей. Учтите: в одну из комнат невозможно попасть. Силовое поле, преграждающее вход, пока нельзя отключить. Вы попадете в эту комнату потом, на лифте.

Чтобы вентилятор (большой красный круг на выступе стены на нижнем уровне) перестал вращаться, расстреляйте два красных квадрата-огонька по бокам выступа. Затем проползите сквозь красное силовое поле позади него - и окажетесь в сердце реактора. По дорожке пройдите к двери и на лифте поднимитесь в ту самую комнату, куда не могли попасть. Дерните там за рычаг и снова спуститесь в реактор. Он теперь выключен, так что можно спрыгнуть вниз. Там в одной из ниш мечом разрубите решетку. По проходу вы по-

падете в ангар для «шаттлов». Откройте единственную исправную дверь - и приготовьтесь к новым испытаниям.

1. Войдя в первое здание справа, вы увидите лестницу, ведущую на второй этаж. Загляните за лестницу.

2. Оказавшись в комнате с двумя лифтами, спуститесь на одном из них. Вы окажетесь в комнате с контейнерами. В потолке над одним из контейнеров (он стоит справа, если вы повернетесь к лифту спиной) есть отверстие. Запрыгните на контейнер, а с него — в отверстие.

3. Идите по выступу вокруг вентилятора (он похож на красный круг). Вы окажетесь возле скрытой во мраке комнаты.

4. Когда выключите вентилятор и сможете пройти на участок, залитый красным светом, используйте «ускорение движения» и пробегите вперед до конца (не применив «ускорения», вы соскользнете в боковые проходы).

5. Добравшись до конца туннеля (п. 4), повернитесь и соскользните в первый туннель слева.

6. На самом дне реактора найдите решетку и разрежьте ее световым мечом. Воспользуйтесь «ускорением движения» и забегите в туннель слева.

Одиннадцатый этап.
Братья Сита (Brothers of the Sith)

Победите Горка и Пика. Возьмите голову «8Т88». Внутри нее — карта долины Джедаев.

Очень любопытный бой. Противников у вас двое. Большой неповоротлив, но частенько использует «захват». По л'ому убейте его поскорей. После смерти компаньона маленький противник станет атаковать вас активнее. Как и Ян, он старается прыгать и нападать сзади, но предварительно делается невидимым. Используйте способность «видеть скрытое».

Покончив со вторым противником, вернитесь в то место, где начался бой. Подберите там голову 8Т88 и емкости с бактой (они стоят на полке рядом).

Двенадцатый этап.
Побег с картой (Escape with the Map)

Войдите в главный трюм. Внутри вы сможете забраться на контейнеры и оттуда запрыгнуть в комнату управления.

Переключая трапы вокруг отводного канала для выхлопных газов, проберитесь наверх.

Вернитесь на основную палубу и дождитесь «Ворона» («Crow» - так называется корабль Кайла).

Бродите по трюму, пока не отыщете помещение с контейнерами. Перепрыгивая с контейнера на контейнер, вы сможете добраться до маленькой дорожки (смотрите вверх), а оттуда — в комнату управления. Ваша дальнейшая задача — найти все ключи (если я не ошибаюсь, их три). С их помощью откройте двери вокруг канала для отвода выхлопных газов и потихоньку поднимайтесь все выше и выше.

1. Спустившись на лифте в район с конвейерной лентой, вы увидите два больших контейнера справа (они стоят возле самого лифта). Зайдите за эти контейнеры — и увидите комнату в стене.

2. Войдите в огромный затемненный зал с большими контейнерами серого цвета. Расстреляв пушку на потолке, поверните налево. Чтобы лучше видеть, включите фонарь. Посмотрите направо. Видите проход, ведущий к лифту?Поднимитесь на лифте и присмотритесь к кон-

тейнеру перед вами. На нем есть ржавый участок, который можно разрезать мечом. Сделайте это и войдите внутрь контейнера.

3. Поднявшись на лифте (см. п. 2), идите прямо вперед к серым контейнерам. Примените «ускорение движения», чтобы пробежать вперед по контейнерам в секретный район. Добраться до него можно и снизу: при помощи способности «прыжок».

4. Добравшись до самого верха серых контейнеров, запрыгните оттуда в комнату управления (где лежит синий ключ). Выйдите из комнаты и идите по выступу, пока не окажетесь посередине зала. Следующий секретный район находится прямо перед вами. До него можно допрыгнуть с выступа. Или же, стоя внизу, примените способность «прыжок». Этот секретный район расположен сбоку от тайника, описанного в п. 2.

Тринадцатый этап.

Затерянная планета Джедаев (the Lost Planet of the Jedi)

Найдите первый бункер, блокирующий подступы к системе питания магнитного поля.

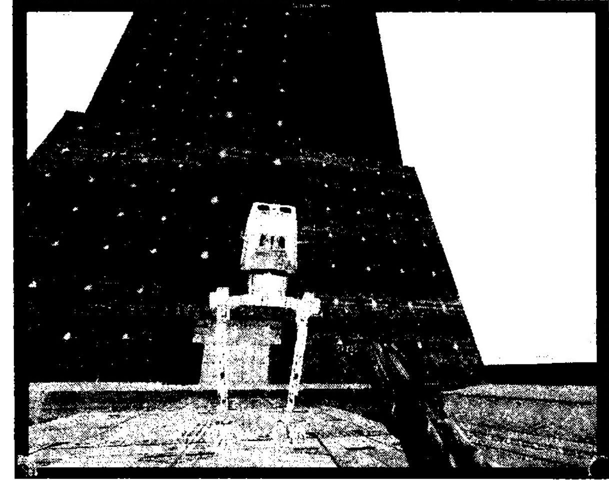
Найдите и уничтожьте все системы питания первого магнитного щита.

Придумайте способ пробраться через второй магнитный щит и найдите главный грузовой лифт, который доставит вас к основанию башни долины.

Системы питания (два ярких провода и шкала напряжения рядом) рубите мечом. В конце концов вы отключите первый магнитный щит. Идите в открывшийся проход. Преодолеть маленькое озеро можно или используя способность «прыжок» (придется перепрыгивать с выступа в скале на выступ), или нырнув и проплыв подводным туннелем. Далее вы увидите реку, через которую перекинут мост (по нему ходит «AT-ST»). Под мостом извивается труба. Именно по этой трубе вы преодолеете второй магнитный барьер: труба соединяет два подземных прохода. Входы в них преграждают решетки, которые разрубит ваш световой меч.

Миновав второй магнитный барьер, не пытайтесь перебить штурмовиков Империи: компьютер постоянно регенерирует их. Просто заскочите во все комнаты и дерните рычаги. Откроется новая дверь. Войдите туда, закройте дверь и спокойно поднимитесь на лифте.

1. Если вы войдете в реку и поплывете по течению, то со временем увидите вверху мост. Загляните под мост — и найдете дыру, в которую можно запрыгнуть и, таким образом, достичь маленького выступа.



2. По наклонной каменистой дорожке вы достигнете места с двумя нишами в скале (в них стоят автоматические пушки). В темноте за левой пушкой (если стоять к ним лицом) — секретная комната.

3. В основной части базы (там, где нужно разрезать решетку, чтобы найти последний щит питания магнитного поля), вы увидите воду на полу. Пройдите в дыру в этой решетке (вы упадете). Идите вперед — и увидите лифт. Не спешите подниматься

на нем, сначала пройдите направо в боковую комнату. Там стоят топливные баки, взорвите их— и на полу увидите дырку в решетке. Спрыгните туда.

4. Миновав первый магнитный барьер, вы доберетесь до пруда. Нырните в воду, спуститесь поглубже, заплывите в первый туннель направо, затем всплывите. Идите по дорожке — и вы окажетесь в районе с большой наклонной дорожкой слева. Идите туда, немного поднимитесь по дорожке и воспользуйтесь способностью «прыжок», чтобы забраться на маленький выступ слева.

5. Продолжайте идти, пока не обнаружите большой участок, заполненный водой. Плывите влево. Достигнув водопада, развернитесь и погрузитесь под воду. Посмотрите налево и отыщите в стене пещеру: она приведет вас в секретную комнату.

6. На другом конце реки нырните, чтобы попасть в еще одну пещеру, расположенную в скале справа (здесь будет несколько автоматических пушек). Наклонная дорожка ведет к лифту, который поднимет вас ко второму магнитному барьеру. Обратите внимание на пещеру справа, немного выше уровня воды. Воспользуйтесь способностью «прыжок» и запрыгните туда.

7. Спуститесь на лифте к мосту, на котором разгуливает шагающий танк «AT-ST». Далее перед вами появится второй магнитный барьер. Видите два контейнера рядом с лифтом ? Заберитесь на них — и увидите маленькую комнатку сбоку.

Четырнадцатый этап.

Мо - месть (Maw - the Revenge)

Ваша задача — победить Мо.

Я специально не перевел имя вашего врага. Английское слово «maw» допускает много толкований. Если интересно, загляните в словарь.

Мо — легкий противник, если вы играете за Светлого Джедая. Просто примените «убеждение» - и он ваш.

Если же вам симпатичнее Темная сторона Силы, придется попотеть. Я так и не обнаружил, есть ли у Мо какие-то специальные способности, поскольку он их не применял. Может быть, на последнем уровне сложности он что-то и выкинет, а так... А так он просто летает и работает мечом. По нему довольно сложно попасть, если сражаться на открытом пространстве. Кроме этого, там можно сорваться вниз и разбиться. Поэтому заманите его в закрытое помещение.

После победы над Мо сюжет разветвляется. Или вы останетесь на праведном пути — или станете Темным Джедаем.

Пятнадцатый этап.

Падающий корабль (the Falling Ship)

Для Темного Джедая этот этап называется по-другому: «Вглубь Темной стороны» (into the Dark Side).

Добегите до захваченной «Вороны» (ваш корабль) прежде, чем грузовой корабль упадет на дно каньона. Вы можете замедлить его падение, если включите тормозные двигатели.

Это единственное задание, ограничивающее вас по времени. Секундомер включается не сразу, а лишь по достижении вами определенной точки на карте (в этот момент голос произнесет, что до столкновения осталось пять минут).

4-770

Основная трудность в том, что корабль при падении вращается вокруг своей оси и вы попеременно стоите то на полу, то на стене, то на потолке, то опять на полу. И это не прекращается ни на минуту.

Куда бежать - указывают зеленые стрелки. Осторожно: вас могут раздавить перекатывающиеся контейнеры. На немногочисленных имперских солдат можете не обращать внимания: им не до вас. Докучать вам будут лишь несколько назойливых роботов, но с ними вы легко справитесь.

Зеленые стрелки приведут вас в помещение с двумя выходами (налево и направо), над которыми горят красные стрелки. Сверните направо. Вы окажетесь в комнате, из которой виден ваш корабль. Нажмите две кнопки (одна под окном, другая — на стене напротив). Это откроет путь к кораблю и включит тормозные двигатели, что позволит выиграть время. Теперь бегите назад в коридор. Справа от вас, сразу после выхода из комнаты с двумя рычагами, будут контейнеры, над которыми открылся проход, отмеченный красным светом. Заскочите в него (это будет не просто) и бегите по проходу, пока не окажетесь в огромном зале. Наверху - светлый круг с ямой посередине. Но вам нужно в другую сторону. Там вы найдете еще один проход, который приведет вас к кораблю.

В самом начале этапа пройдите к двери. Посмотрите вверх и немного влево — и увидите маленькое отверстие, ведущее в туннель. Используйте «ускорение движения», чтобы запрыгнуть в это отверстие.

Шестнадцатый этап

для Светлого Джедая. Сарисс - бой Джедаев (Sariss - Jedi Battleground)

Победите Сарисс и попытайтесь найти другой путь в долину Джедаев.

Схватите меч Яна и прыгните вниз. Вам предстоит бой с опасным противником. В основном Сарисс действует как Ян (прыгает и нападает сзади), но кроме этого часто исчезает. Ее специальная способность — «смертельный взгляд», которого можно избежать, спрятавшись, например, за разбитый грузовой корабль (кстати, внутри него на возвышении лежат две аптечки). «Жизни» у Сарисс много, так что не вступайте в обмен ударами, двигайтесь.

Шестнадцатый этап

для Темного Джедая. Ян - битва насмерть (Yun - Battle to Death)

Исправьте былую свою ошибку и уничтожьте Яна. Потом найдите новую дорогу в долину.

Тактика Яна не изменилась, а вот «жизни» у него прибавилось немало. Теперь вам придется побегать.

Семнадцатый этап.

Восхождение на башню долины Джедаев (the Valley Tower Ascent)

Включите внутреннюю конвейерную систему (она поможет достичь окраин долины Джедаев).

Выхлопы машин Империи выходят через несколько отверстий в горе. Найдите такое отверстие рядом с главным отводным каналом.

Прервите поток воздуха через главный канал и проскочите в комнату управления.

Найдите путь в ремонтный отсек, расположенный над комнатой управления. Оттуда лифт поднимет вас к основному зданию.

Большой лифт внутри строения нужно спустить в самый низ (на несколько этажей). Потом посмотрите на стену, противоположную стене с кнопкой управления лифтом. Там ниша. Включите лифт и, когда он начнет подниматься, побегите и прыгните в нишу. Получится, что лифт вверху, а вы - внизу. Тут вы увидите проход, ранее скрытый под платформой лифта. В нем включается конвейерная система. Мимо вас за зеленым полем начнут подниматься контейнеры. Вы должны запрыгнуть на один из них, а потом, когда он поднимет вас, прыгните в проход в стене.

Второе сложное место - вентиляционное отверстие, мимо которого нужно проскочить в комнату управления. Дождитесь, пока не уляжется ветер и бегите, предварительно включив способность «ускорение движения».

Чтобы подняться в ремонтный отсек, вступите в струю воздуха (которая рядом с комнатой управления). Она поднимет вас к потолку, и вы увидите решетку. Разрубите ее мечом — и сможете войти в ремонтный отсек.

1. Войдите в главное здание и поднимитесь на лифте. В комнате впереди на верхнем этаже вы увидите два топливных бака. Расстреляйте их и войдите в комнату, расположенную за ними.

2. Оказавшись на верхнем этаже, войдите в залитый желтым светом район, куда вас доставит конвейерная лента. Здесь уменьшена сила тяжести: вы можете подпрыгивать выше, чем обычно, а при падении не разобьетесь. Воспользуйтесь способностью «прыжок» и запрыгните на выступ сверху справа от туннеля. Повернитесь и подпрыгните на следующий выступ (на противоположной стороне). А можно просто постараться вовремя вскочить на контейнеры и подняться на них до выступов. Для этого нужно включить движение контейнеров.

3. Когда доберетесь до воздухозаборника, откуда вырываются порывы ветра, примените способность «ускорение движения» и бегите к другому концу этой трубы.

4. Миновав воздухозаборник, вы пройдете через лифт и войдете в большой каньон. Слева есть комната с топливными баками. Взорвите их — и увидите дыру в полу. Прыгните туда.

5. Когда доберетесь до воздушной струи (рядом с комнатой управления), которая начнет поднимать вас к последней решетке (за ней находится конец данного этапа), попытайтесь одновременно с подъемом двигаться вперед. Достигнув потолка, посмотрите по сторонам. Войдите в маленькую пещеру неподалеку.

6. В районе предыдущего секрета по краю обойдите верхнее помещение, избегая воздушной струи, и доберитесь до другой стороны (там пещера).

Восемнадцатый этап.

Спуск в долину (Descent into Valley)

Отыщите безопасный вход на второй подуровень.

Комната управления позволит вам спустить контейнер через грузовые двери — и тогда вы сможете спрыгнуть на нижние уровни.

Пройдите до третьего уровня, минуйте помещение для складирования грузов.

Найдите вентиляционную систему, используемую Империей для откачки воздуха из долины.

Бегайте и нажимайте кнопки. Будьте внимательны: одна из кнопок расположена в окружении лампочек и ее не сразу заметишь. Опустив грузовой контейнер, вы сможете включить его вращение. Далее вам нужно запрыгнуть на него и, пока он вращается, перепрыгнуть на другую сторону.

1. Спуститесь вниз на первом маленьком лифте и спрыгните в район под огромным грузовым контейнером, где расположен включатель. Повернитесь лицом к включателю, затем повернитесь направо, потом поднимитесь на лифте. В отверстии на другой стороне стены вы увидите бронежилет. Допрыгните до него.

2. Из района предыдущего секрета спуститесь по туннелю в район с наклонной дорожкой (слева) и дверью (справа). Если вы войдете в комнату и посмотрите наверх, то увидите треугольный выступ. Примените способность «прыжок» и заберитесь в этот район.

3. В конце концов вы пройдете по наклонной дорожке и окажетесь в зале, где на участке, ограниченном черно-желтыми полосами, срезан пол. Когда дойдете до конца наклонной дорожки, поверните налево и идите вперед. Посмотрите вверх и воспользуйтесь способностью «прыжок», чтобы попасть туда.

4. Под наклонной дорожкой, по которой вы только что сошли, лежат два комплекта ракет, а на стене рядом есть трещина. Достаньте детонатор и подорвите стену.

5. Когда вы окажетесь на самом дне этого этапа, вам придется пройти через несколько туннелей и вы увидите три зеленых включателя. Идите вниз, воспользуйтесь лифтом, снова пройдите еще один зал. Когда доберетесь до каменистого участка, оглядитесь - и вы увидите трещины в стене слева. Подорвите стену детонатором.

6. Миновав каменистый зал, вы окажетесь в районе, где придется спрыгнуть на наклонную дорожку. Пробегитесь по дорожке через комнату — и слева увидите еще одну наклонную дорожку, ведущую вверх. Воспользуйтесь не гладкой дорожкой, а другой, неровной. В комнате вы увидите трещины в стене. Достаньте детонатор и подорвите стену.

7. Достигнув железного выступа с черно-желтыми полосами, идите по нему до конца и достигнете скрытой комнаты.

Девятнадцатый этап.

Долина Джедаев (the Valley of the Jedi)

Вы должны спуститься к раскопкам, расположенным под имперскими сооружениями.

Чаще используйте суперспособность «зашита»; все время идите вниз. Можете потратить весь боекомплект. Он больше не понадобится: впереди - только поединки с Темными Джедаями.

1. Спустившись на один уровень, воспользуйтесь первым лифтом. Ликвидируйте штурмовиков и запрыгните с контейнера на выступ в темноте.

2. Достигнув нижнего этажа, запрыгните на большой контейнер, стоящий в центре комнаты. Далее пройдите по единственному выступу до окна и выпрыгните из него, чтобы схватить предметы, стоящие на ограждении.



3. Стоя на выступе (см. предыдущий секрет), посмотрите вверх и направо - на выступ среди скал. Прыгните на него, воспользовавшись способностью «прыжок».

4. Когда вы спуститесь на лифте, обратите внимание на за-

ряд для щита, лежащий на выступе окна. Лучший способ добраться до него - выйти наружу и воспользоваться «прыжком».

5. Спуститесь на лифте, расположенном внутри большой «коробки». Нажмите кнопку, чтобы поднять лифт наверх, и посмотрите вниз. Под лифтом припрятаны кое-какие вещички.

6. Достигнув дна, где работает бур, идите вниз и направо. Когда доберетесь до места, где нужно идти налево, повернитесь направо и посмотрите на стену с трещинами. Подорвите стену детонатором.

7. Продолжайте идти вниз. В конце концов вы доберетесь до серой наклонной дорожки. На стене слева — трещины. Так что опять готовьте детонатор.

8. Вам преграждают путь «веревки». Не режьте мечом первую «веревку», а перейдите в следующий район. Повернитесь направо и включите фонарь. На стене сбоку вы увидите трещины. Подорвите эту стену и зайдите внутрь.

Двадцатый этап.

Бок Грубиян (Boc - the Crude)

Вообще-то, возможен и другой перевод клички Бока; можете снова заглянуть в словарь.

Бок — последнее препятствие на вашем пути к Джереку. Уничтожьте Бока, чтобы встретиться с самим Джереком.

Все время применяйте «защиту». Поскольку вы уже стали Jedi Lord, запас Силы успеет восстановиться к тому времени, как истечет срок действия «защиты» — и вы сможете использовать ее по-новому. Бок не сможет причинить вам никакого вреда. А если вдруг сможет -лечитесь при помощи Силы, а емкости с бактой берегите: вам еще с Джереком драться.

Двадцать первый этап.

Джерек, средоточие Силы (Jerec - the Force Within)

Оживая в центре зала, Джерек будет воздействовать на статуи Джедаев, которые преградят вам дорогу. И тогда Джерек легко убьет вас. Однако механизм, оставленный древним Джедаем, может прервать восстановление Джерека.

Джерека мало убить один раз, это нужно сделать трижды. После очередной «смерти» Джерек будет восстанавливаться, черпая силы из «колодца света», который вы увидите с самого начала.

Не стойте на месте и вовсю применяйте свои способности. Главное — не робейте. Вы победили всех предыдущих врагов - осилите и Джерека.

Андрей Шаповалов

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

Разработчик	Lucasarts
Издатель	Lucasarts
Жанр	«3D-action»
Выход	февраль 1998г.
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система — Windows 95.
Процессор — Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166 и выше).
Оперативная память - 16 Мбайт (рекомендуется 32 Мбайт).
Видеокарта — PCI-совместимая, с 1 Мбайт памяти (рекомендуется аппаратный видеоускоритель типа 3Dfx).
Необходимый объем на жестком диске - 53... 191 Мбайт + 20 Мбайт для временных файлов.
Привод CD-ROM — двухскоростной (рекомендуется восьмискоростной)
Знание английского языка — не обязательно.
Игра требует наличия Dark Forces II: Jedi Knight.
Через локальную сеть IPX или TCP/IP могут играть до 8 человек.
Через Интернет могут играть до 4 человек (при наличии у всех участников процессора не ниже Pentium 133 и при скорости связи не ниже 28.800 бит/сек).
Установив связь по модему, можно играть вдвоем (при скорости связи не ниже 14.400 бит/сек.).
Вдвоем можно играть также через нуль-модем.

Продолжение, достойное оригинала?

В том, что у вышедшего в прошлом году Dark Forces II: Jedi Knight будет продолжение, сомнений не было. Любители Quake I могут говорить что угодно, но в режиме однопользовательской игры Jedi Knight равных тогда не было. В ней были и крутейший дизайн уровней, и наличие полноценного сюжета, и интереснейший набор нововведений (световой меч и специальные способности), — словом, все, что доктор прописал. Успех игры был вполне закономерен. Так же закономерно было и решение ребят из Lucasarts продолжить начатое. И вот это продолжение появилось.

Ну и что же нас ждет? Четырнадцать нормальных и один сверхсекретный этап для однопользовательской игры и пятнадцать арен для multiplayer, семь новых видов оружия, пять новых способностей Джедаев, новые враги и, естественно, новая сюжетная линия.

Однако бюджет у разработчиков на этот раз был не очень высок, так что прекрасных фильмов-вставок, создававших уникальную игровую атмосферу, уже не будет. Вместо них нам покажут весьма посредственные ролики, сделанные при помощи движка и моделей самой игры. При всем моем уважении к создателям игры приходится признать, что после графического великолепия, продемонстрированного Quake 2, эти ролики выглядят весьма убого.

Но не это самое печальное. На волне успеха Tomb Raider началась самая настоящая феминизация жанра 3D-action. Поймите меня правильно — я против женщин ничего не имею, но хочу видеть их достаточно сексапильными, желательно с бюстом номер пять. На «девушек с веслами» мы уже насмотрелись. А женщина-персонаж Mysteries of the Sith как раз на эту роль и тянет. Кайла Катана, к которому мы успели привыкнуть, вообще отодвинули на второй план.

Тем не менее всем фанатам Star Wars вообще и Jedi Knigt в частности, настоятельно рекомендую сыграть в Mysteries of the Sith.

А для всех остальных игроманов замечу, что не Quake'ом единым жив человек, иногда хочется чего-нибудь еще. И с ролью этого самого «чего-нибудь еще» Jedi Knight: Mysteries of the Sith справляется великолепно.

Сюжет

Минуло пять лет с тех пор, как Кайл Катан, герой предыдущего Jedi Knight, победил Джерека и его последователей. Оставшись верным Светлой стороне Силы, он стал настоящим Джедай Рыцарем. И у него появился ученик, точнее, ученица, по имени Мара Джейд. Придумал Мару известнейший американский писатель-фантаст Тимоти Зан (Timothy Zanh). По заказу компании Lucasfilm он написал прямое продолжение саги о приключениях главных героев «Звездных войн» — Люка Скайуокера, Хэна Соло, принцессы Лейи и других. Трилогия Зана - «Наследник Империи» (Heir to the Empire, 1991), «Приход Темной Силы» (Dark Force Rising, 1992) и «Последний приказ» (Last Command, 1993) — стала настоящим событием в американской фантастике тех лет. Кстати, эта трилогия переведена на русский язык, и я рекомендую вам ее прочитать.

Согласно сюжету книг Зана, Мара Джейд — бывший личный агент Императора Палпатина, Джедай-недоучка. После падения Империи Мара пережила множество приключений и, в конце концов, под влиянием Люка Скайуокера перешла на сторону Новой Республики. Решив закончить свое обучение, она присоединилась к Кайлу.

Оружие

Туманная религия и древнее оружие не заменит тебе хорошего бластера, малыш» — Хэн Соло («Звездные войны», фильм первый).

Ваш арсенал и оборудование по большей части перекочевали из первого Jedi Knight, но кое-какие приятные вещицы разработчиками были добавлены. По умолчанию оружие вызывается цифровыми клавишами на основной клавиатуре.



Первым в арсенале значатся ваши крепкие ***кулаки.*** Их удар весьма слаб и действует, само собой, только на коротком расстоянии. Зато кулаки всегда с вами. Это вам весьма пригодится при прохождении одного из этапов (восьмого).

Световой меч Джедая (Jedi Lightsaber) у обоих персонажей есть изначально. По замыслу Джорджа Лукаса это самое сильное оружие во Вселенной «Star Wars». Меч способен разрезать

материалы, которые не может пробить другое оружие (шкуру дракона, некоторые двери и решетки). Недостатки меча в том, что он действует только на коротком расстоянии и требует точного прицеливания. Бить мечом можно двумя способами: при нажатии «Fire Primary» ваши герои поражают врагов одним широким взмахом, а при нажатии «Fire Secondary» наносят два быстрых удара, однако в этом случае вам надо стоять к врагу вплотную.

Есть у светового меча и дополнительная особенность - с его помощью ваши герои способны отражать выстрелы врагов. Для этого вам надо просто включить его и не нажимать клавиши «Fire Primary» или «Fire Secondary». Но учтите, меч отразит все 100% только в том случае, если по вам стреляет один-единственный враг и вы стоите на месте. Если же врагов несколько или вы двигаетесь в любом направлении, то меч вас спасет далеко не всегда.

Эту особенность светового меча стоит применять вкупе со способностью «Притягивание». Включаете меч, выбираете эту способность, нажимаете ее клавишу и сближаетесь с врагом. Первые несколько его выстрелов до вас не дойдут, а когда вы приблизитесь к врагу достаточно близко и «Притягивание» начнет действовать (появятся синие круги), обезоружьте его и тут же полосните мечом. Учтите: в отличие от первого Jedi Knight, в Mysteries Of The Sith обезоруженные вами враги, хотя и не могут подобрать оружие, не станут совсем легкой добычей. Они постараются подойти к вам поближе и пустят в ход кулаки, от которых вас защитное поле не убережет! Так что будьте осторожны. В связи с этим рекомендую использовать световой меч в паре со способностью «захват».

Боезапас для меча не требуется.

С ***усовершенствованным бриярским пистолетом (Modified Bryar Pistol)*** начинает игру Кайл. Огневая мощь вполне прилична. Главное достоинство - точность стрельбы. На короткой и средней дистанции пистолет не промахивается (конечно, если вы навели его точно). Кроме этого пистолет очень экономичен: тратит на выстрел всего одну единицу энергии. Недостаток — малая скорострельность. Поэтому в ближнем бою пистолет применять особенно не стоит: враг успеет наделать в вас больше дырок, чем вы в нем. Еще один недостаток пистолета присущ всем энергетическим видам оружия: чем дальше стоит враг, тем слабее будет полученное им ранение. Тип боезапаса — энергетические единицы (Energy Units). Максимально возможный боезапас — 500.

В игре есть и еще один пистолет - ***тяжелый бластер DL-44 (BlasTech DL-44 Heavy Blaster Pistol).*** Кайл сможет подобрать его на самом первом этапе, а Мара Джейд имеет эту «игрушку» изначально. По идее, это более мощный вариант пистолета, но так ли это на самом деле — я не понял. Скорее всего, DL-44 ввели просто для разнообразия. Во всяком случае, точность стрельбы и скорострельность у него те же, что и у бриарского пистолета Кайла. Кстати, фанаты «Звездных войн» несомненно вспомнят, что DL-44 - любимое оружие капитана Хэна Соло (Han Solo). Максимально возможный боезапас - 500.

Винтовку-бластер (Blaster Rifle) вы сможете подобрать у убитого врага во время самого первого задания. Хотя по огневой мощи винтовка немного уступает пистолету, зато она обладает намного большей скорострельностью. Главный недостаток винтовки - малая точность попаданий. Поэтому лучше применять ее в ближнем бою: реже будете мазать, да и врага прикончите быстро. Неточность стрельбы винтовки зависит не от вас - она заложена создателями игры. Так что не старайтесь с ней справиться — все равно не получится. Тип боезапаса - энергетические единицы. Максимально возможный боезапас - 500.

Оптический прицел (BlasTech BH-35 Electroscope) превращает винтовку-бластер в потрясающее по эффективности и убойной силе оружие. Теперь за один выстрел винтовка расходует четыре единицы питания, зато укладывает кого угодно, за исключением AT-ST.

Кроме того, винтовка бьет на любое расстояние. Стоит вам увидеть кого-то вдали — сразу вытаскивайте винтовку и укладывайте врага еще до того, как он вас заметит.

Тепловой детонатор (Thermal Detonator) играет роль гранаты. Вы впервые найдете это оружие при прохождении первого этапа. При точном попадании способен уложить любого противника. Применять детонатор можно двумя способами: вы можете просто бросить его во врага, нажав клавишу «Fire Primary», и детонатор взорвется сразу при соприкосновении с препятствием (стеной, врагом и т. п.). Если же нажать клавишу «Fire Secondary», то детонатор взорвется через 3 сек. При этом, если он упадет на пол, то будет просто катиться в направлении броска. Бросать детонатор также можно двумя способами. Если хотите поразить врага вблизи, нажмите соответствующую клавишу и быстро отпустите. При броске на большое расстояние нужно нажать клавишу выстрела и отпустить ее через некоторое время. Чем дольше клавиша оставалась нажатой, тем на большее расстояние полетит детонатор.

Поскольку на прицеливание требуется некоторое время да и точность броска не ахти, применяйте детонатор либо когда противник вас еще не заметил (он стоит на большом расстоянии, а вы залегли рядом с контейнером), либо если он не сможет поразить вас ответным огнем (вы - на краю скалы или шахты лифта, а противник стоит внизу). В последнем случае советую не спеша бросать детонаторы на головы врагов, применяя «Fire Secondary».

Использование детонаторов в помещении достаточно опасно. Так, если потолок низкий, то летящий по параболе детонатор может задеть его — ба-бах! - и вы ранены. Так что соблюдайте осторожность или установите в «Setup» опцию «No Dangerous Weapons».

Максимальное количество детонаторов в вашем рюкзаке - 30.

Кроме тепловых детонаторов у вас теперь появится и еще один вид гранат - ***ослепляющие бомбы (Flash Bombs).*** При взрыве они не наносят противнику вреда, а лишь лишают его зрения (то есть ваши враги на короткое время после применения этой штучки по вам не будут стрелять). Ослепляющих бомб вы найдете немного, да и проку от них, положа руку на сердце, как от козла молока.

Энергетический арбалет (Bowcaster) вы найдете в ходе прохождения этапа номер пять. Арбалет стреляет или мощным одиночным выстрелом, убивающим при точном попадании любого противника (клавиша «Fire Primary»), или четырьмя слабыми выстрелами, разлетающимися веером в разные стороны (для этого нажмите «Fire Primary» и секунду-другую не отпускайте). Если вы нажмете клавишу «Fire Secondary», то выстрел при попадании в стену или другое препятствие отразится от нее (причем отражаться он может два раза подряд).

Основной недостаток арбалета - мизерная скорострельность. Советую использовать это оружие только на большом расстоянии, тщательно прицелившись. А лучше всего — вообще не пользуйтесь арбалетом.

Тип боезапаса - единицы питания (Power Units). Максимально возможный боезапас - 500.

Имперская барабанная винтовка (Imperial Repeater Rifle) - пожалуй, самое классное после снайперской винтовки оружие. Вы подберете ее, проходя первый этап игры. Ее главное достоинство - великолепная скорострельность. Кроме того это оружие довольно экономично (на выстрел тратится всего одна единица питания), да и убойная сила неплоха. В игре вы найдете достаточно боеприпасов к этому оружию, так как им вооружены и ваши враги.

Стреляет винтовка или непрерывным потоком выстрелов (клавиша «Fire Primary»), или короткими очередями по три выстрела (клавиша «Fire Secondary»).

Тип боезапаса - единицы питания. Максимально возможный боезапас - 500.

Ракетная установка (Rail Gun) - мощнейшее оружие, которое вы подберете в ходе прохождения первого этапа. При точном попадании ракета или сразу взрывается (клавиша «Fire Primary»), или «впивается» в жертву и некоторое время дымится перед тем, как бабахнуть (клавиша «Fire Secondary»). Ракеты поражают не только людей, штурмовиков (солдат Империи в белых доспехах) и инопланетян, но и шагающие танки. Попадите в танк три-четыре раза - и ему конец.

Хотя стреляет это оружие быстрее, чем арбалет, все же низкая скорострельность - его явный недостаток. Второй «минус» - ракета летит медленно, и враг может успеть увернуться.

Тип боезапаса - ракеты (Rail Charges). Максимально возможный боезапас - 30.

В Mysteries of the Sith добавлен еще один вариант ракет - ***самонаводящиеся (Seeker Rail Detonators).*** Они ярко-красного цвета, при выстреле автоматически поворачиваются в воздухе и летят к ближайшему врагу. К сожалению, таких ракет вы найдете немного. Максимально возможный боезапас - 30.

Управляемые заряды (Sequencer Charges), они же мины, вы сможете подобрать на самом первом этапе. Устанавливать заряды на полу можно в двух режимах — автоматическом и ручном. Для переключения между режимами нажмите повторно нажмите клавишу вызова данного оружия. В автоматическом режиме установки заряды действуют следующим образом: нажав «Fire Primary», вы кладете заряд на пол, и через две секунды он взрывается. Если же вы нажмете клавишу «Fire Secondary», то тоже положите мину на пол, но мина в этом случае взорвется лишь при чьем-нибудь приближении к ней (в том числе и при вашем).

В ручном режиме установки заряды, положенные на пол, спокойненько лежат, ожидая, пока вы нажмете кнопку дистанционного управления в левой руке. Как только вы это сделаете, заряды взорвутся. Таким образом вы можете заранее приготовить для врагов ловушку, в которую потом их заманите и подорвете. В ручном режиме вы можете заложить не более 10 зарядов.

Заряды практически бесполезны при игре в одиночку, зато в многопользовательской игре они зарекомендовали себя наилучшим образом.

Максимально возможное количество зарядов в рюкзаке — 30.

Стоукерская ударно-волновая винтовка (Stouker Concussion Rifle) — мощное оружие, стреляющее «пулями» из сжатого ионизированного воздуха и поражающее за счет ударной волны взрыва.

Винтовка может стрелять зарядом массового поражения (клавиша «Fire Primary»), который при попадании выбрасывает беловатое облачко, убивающее всех врагов, оказавшихся рядом. Не применяйте такой выстрел в закрытых помещениях - только себе навредите. Второй тип выстрела — узконаправленная волна (клавиша «Fire Secondary»), поражающая только того врага, на которого направлен ствол винтовки. Этот тип выстрела можно без опаски использовать в любом месте.

Единственный недостаток ударно-волновой винтовки - у нее невелика скорострельность.

Тип боезапаса — единицы питания. Максимально возможный боезапас — 500.

Карбонитовое ружье (Carbonite Gun) — опрыскивает вашего противника серой жидкостью, от которой он временно «замерзает» и становится похож на снеговика из бетона. Пока он в таком виде, один-единственный удар кулака или выстрел разобьют его на ку-

ски. Но если вы замешкаетесь, враг оттает и бросится в бой. Бестолковое оружие, которое Мара найдет во время этапа номер девять.

Тип боезапаса - емкости с карбонитом. Максимально возможный боезапас — 20 единиц.

Несколько раз вам попадется ***стационарная пушка (Repeating Blaster Cannon)*** — вы ее ни с чем не спутаете. Чтобы стрелять, встаньте к ней вплотную и нажмите пробел. Если у вас есть боезапас для пушки (похож на аккумуляторные батареи для автомобиля), вы сможете двигать стволом. Для возобновления путешествия (не век же вам у пушки сидеть), просто выберите любое другое оружие из имеющегося при вас.

Ваши враги

Имперские войска:

Штурмовики (Stormtroopers) - солдаты в белых доспехах. В игре их теперь три вида. Первый вид - обычный штурмовик, вооруженный винтовкой-бластером. Второй тип - штурмовики, вооруженные барабанной винтовкой. От обычных штурмовиков их можно отличить по красноватому наплечнику на правом плече. Третий тип - штурмовики, вооруженные ракетными установками. Их отличает ярко-желтый наплечник. Их старайтесь уничтожать в первую очередь, так как пара точных попаданий из ракетной установки — и вам конец. А вообще, все штурмовики стреляют неточно (правда, эта неточность проявляется только на приличном расстоянии от вас).

Разведчик (Scout Trooper) — солдат Империи, вооруженный пистолетом DL-44. Стреляет не спеша, но очень точно, притом с большого расстояния. К счастью, ранение пистолет наносит небольшое. Тем не менее, будьте очень осторожны с этими врагами.

Офицеры (Officers) - люди в коричневой форме. Вооружены пистолетами, ибо носить более тяжелое оружие офицеру зазорно. Однако стреляют очень точно, почти никогда не промахиваются. От разведчиков отличаются более слабой броней — убиваются с одного точного выстрела.

Коммандос (Commandos) — люди в серой форме с открытыми шлемами на голове. Набирают их из числа офицеров, но вооружены они винтовками-бластерами. Стреляют почти так же плохо, как и штурмовики, зато двигаются быстрее их. Встретятся они вам ближе к концу игры (последние 5-7 этапов), да и будет их не так уж много.

AT-ST— двуногий шагающий танк Империи. Вооружен быстро стреляющей пушкой, которая вас быстро уничтожит, если не спрячетесь в укрытие. Против танка бесполезны почти все виды оружия — лучи просто отскакивают от его брони. Уничтожить танк можно только ракетами. К счастью, попадутся вам танки всего в нескольких заданиях.

Водитель AT- ST (AT- ST Pilot) - остается после уничтожения танка. По сути представляет собой штурмовика, только вооружен всегда одним и тем же оружием (винтовкой-бластером), и форма у него черного цвета. Стреляет неточно.

Пилот TIE истребителя (Tie Pilot) — встретится лишь в нескольких случаях. Ничего особенного собой не являет, если не считать своеобразную форму.

Имперские дроиды-разведчики (Imperial Probe Droids) - железная коробка со множеством конечностей, которые торчат из нижней части корпуса. Вооружен бластерами, по силе равными винтовкам штурмовиков. Способен летать, поэтому может внезапно вылететь из-за верхнего угла здания и застать вас врасплох. При точном попадании взрывается как бомба, так что старайтесь уничтожать такие машины на расстоянии.

Кстати, о слове «дроид». Вообще-то, это — сокращение от «андроид». Так первоначально называли механических кукол, изготовлявшихся в 19 веке во Франции мастером Анри Дро. С



тех пор слово «андроид» стало нарицательным, и им в фантастической литературе называют человекоподобных роботов. Однако во вселенной «Звездных войн» слово «робот» не прижилось, и его не используют, предпочитая называть все умные машины дроидами.

Дроид для проведения допросов (Torture Droid) - наш старый знакомый еще по первым Dark Forces. Маленький черный шар. Довольно медлителен и особой опасности не представляет.

Дроид-убийца (Assassin Droid) - человекообразный робот с угловатой головой (если вы играли в аркаду Shadows of the Empire от тех же Lucasarts, то сразу вспомните этого врага). Стреляет быстро и метко. На близком расстоянии советую применять барабанную винтовку. Но лучше всего расстреливать его с большого расстояния через оптический прицел.

Сторожа (Sentries) не столь опасны, сколь неприятны. Эти маленькие летающие роботы быстры, из-за чего в них непросто попасть. Зато броня у них — ерунда.

Сборочные роботы (Construction bots) используются пиратами вместо дроидов-сторожей и встретятся вам на этапе номер десять. Они больше по размерам, чем сторожа, так что убить их проще.

Ремут (Remote, робот с дистанционным управлением) - шарик, вооружен множеством разрядников, причиняющих боль. Очень верткий и неприятный противник. Однако броня - ерунда: одно точное попадание из любого вида оружия — и ему конец. Он мне попался только раз, во время прохождения этапа номер три.

Роботы-мыши (Mouse Robots) - коробочки на колесиках, ездят по полу. Не вооружены, но если вы их уничтожите, то среди обломков можете найти батарейку.

Автоматические орудийные башни (Gun Turrets) - излюбленный метод обороны Империи. Могут быть расположены на полу, на потолке или в нишах. Начинают стрелять при вашем приближении. Это - опасные противники, так как стреляют очень быстро.

Враждебные инопланетяне:

Граны (Grans) — гуманоиды с тремя глазами, в коричневых куртках. Некоторые из них вооружены винтовками-бластерами, некоторые - термальными детонаторами, но есть и такие, которые норовят ввязаться в рукопашный бой (ваш энергощит не может защитить вас от ударов их кулаков).

Трандошаны (Trandoshans) - рептилии-гуманоиды в ярко-желтых одеждах, вооружены ударно-волновыми винтовками или ракетными установками. Встретятся вам в середине игры (этап номер 7, если я не ошибаюсь).

Родианы (Rodians) - гуманоиды с зеленой кожей, вооружены пистолетами, из которых очень точно стреляют. Учтите, не все встреченные родианы буду вашими врагами!

Гаморреанские стражники (Gamorrean Guards) — ребята со свиноподобными рылами, вооруженные силовыми топорами, от ударов которых ваш энергощит не может защитить вас. К счастью, топоры годятся только для ближнего боя.

Таскены (Tuskens) - жители пустыни, ведущие кочевой образ жизни. Воруют, что плохо лежит, и грабят слабых. Одеты в серое, вооружены энергетическими арбалетами. Встретятся они вам в первый раз на этапе номер пять.

Викьюзы (Weequays) — создания со странной головой, состоящей словно из двух трубок, на конце которых глаза. Вооружены винтовкой-бластером. Встретятся вам впервые при прохождении пятого этапа.

Ногри (Noghri) - прирожденные охотники. Похожи на дикарей с синей кожей и вооружены здоровенным тесаком, от которого вас не спасет защитное поле. На первый взгляд, они неуклюжи, но это обманчивое впечатление. Ногри обладают способностью совершать стремительные перемещения в самый неожиданный момент. Не приближайтесь к ним, иначе подскочат и «оприходуют» вас в одно мгновение. Встретятся они вам на этапе номер одиннадцать.

Чудовища:

Ранкор (Rancor) — огромная тупая тварь, которая всегда голодна. Если вы смотрели фильм «Возвращение Джедая», то должны помнить ранкора - именно с ним сражался Люк Скайуокер в подвале дворца Жаббы хатта. Встретится вам ранкор во время этапа номер восемь. Убить его вы сможете только световым мечом (другого оружия у вас просто не будет).

Драгон (Drugon) - нечто, отдаленно напоминающее рыбу. Живет в воде, двигается медленно, но может выдержать довольно много ранений. Советую применять барабанную винтовку.

Майлок (Mailoc) - эдакая желтая стрекоза со скорпионьим хвостом. Хоть и не столь опасна, как ранкор, но способна летать и обожает подстерегать вас в засаде. Однако майлоков всегда выдает хлопающий звук крыльев, так что играя, внимательно прислушивайтесь.

Ворскры (Vornskrs) - немного похожи на волков. Пренеприятнейшие твари. Встретятся вам на этапе номер тринадцать. Обладают способностью запрыгивать на выступы и могут очень быстро убить вас своими когтями. Не давайте им приблизиться к вам!

Дианоги (Dianoga) — наши «добрые друзья» по Dark Forces. Помните тварь, обитавшую в канализационном шлюзе, которая чуть не съела Люка Скайуокера в первом фильме «Звездные войны»? Вот это и есть дианоги. Однако в Mysteries of the Sith они стали еще более опасны и быстры, при этом драться с ними вам придется только своим световым мечом. Поближе вы с ними познакомитесь на последних этапах игры.

Ясаламири (Ysalamiri) - само по себе совершенно безобидное создание, отдаленно похожее на ящерицу. Обладает способностью полностью блокировать Силу, лишая вас тем самым ваших способностей. Радиус действия ясаламири - приблизительно десять метров. Обнаружить ясаламири можно по характерному звуку. Встретятся вам эти «милашки» ближе к концу игры.

В Mysteries of the Sith будут у вас и ***союзники.*** Толку от них, правда сказать, немного, но, как говорится, «пустячок, а приятно». Это солдаты и офицеры Новой Республики, вы их ни с кем не спутаете. Они будут лениво прохаживаться взад-вперед и обмениваться выстрелами с пробегающими мимо врагами. Главное — не попадите под их огонь: в своем рвении разделаться с Империей они вас изрешетят и глазом не моргнут.

Способности Джедай Рыцаря

«Сила - вот то, что дает Джедай Рыцарю его могущество» - Оби-Ван Кеноби («Звездные войны», фильм первый)

В отличие от Jedi Knight, в Mysteries of the Sith у вас имеется семнадцать способностей, распределенных по четырем категориям, обозначающим уровень мастерства. По мере прохождения игры вашим героям становятся доступны все больше способностей из разных категорий. Но это еще не все. Главное — в Mysteries of the Sith нет различия между Светлой и Темной сторонами Силы. Ваши персонажи смогут использовать, к примеру, как «Защиту» (самую сильную способность Светлых Джедаев), так и «Смертельный взор» (самое сильное средство из арсенала Темных Джедаев для расправы с врагами). Однако за убийство гражданского (даже ненамеренное, например, от взрыва выпущенной вами по стоявшему рядом грану ракеты) у вас будут отнимать весь запас Силы (не волнуйтесь, со временем он восстановится).

Уровень способностей (их сила и длительность действия) определяется количеством звезд, которые вы дадите каждой способности, щелкнув на ее иконке в разделе «Jedi Powers». Звезды выдаются по окончании определенных этапов, при этом игра сама отправит вас в меню «Jedi Powers». Назначать звезды можно только по окончании задания и только тем способностям, иконки которых подсвечены. Учтите, что можно не передавать звезды тем или иным способностям сразу, оставив их «про запас» для более крутых способностей. Как и в предыдущей игре, при обнаружении вами всех секретов на данном этапе, вам выдают одну дополнительную звезду. Однако в Mysteries of the Sith персонажей у вас два , что приводит к наличию дополнительных ограничений при распределении звезд. Те звезды, которые вы получаете при прохождении этапа, играя за одного персонажа, не могут быть потом переданы другому персонажу. Так что каждый «качает» свои способности независимо.

Использование способностей возможно, пока есть запас Силы, который по мере прохождения игры постепенно повышается.

Способности первой категории

Высота вашего прыжка (Jump) — растет с увеличением количества звезд, переданных данной способности. На основе личного опыта могу заверить вас — двух звезд вполне достаточно, выше прыгать не потребуется.

Проекция (Projection) - позволяет вам создавать своего двойника, который будет стоять на одном месте и отвлекать на себя врагов. Правда, действует эта способность на ваших противников в multiplayer, а вот компьютеру на это по большому счету наплевать (помните Holoduke из игры Duke Nukem 3D?).

Способность видеть скрытое (Seeing) позволяет вам видеть в темноте, а если вы после применения этой способности вызовете карту уровня, то сможете увидеть на ней врагов. Кроме этого при помощи этой способности аннулируется эффект способностей «Ослепление» и «Убеждение». Но последнее вам пригодится только во многопользовательской игре, поскольку в режиме одиночной игры противники не пользуются этими способностями.

Увеличение скорости движения (Speed) не является обязательным условием достижения победы, но в одном случае эта способность может вам здорово помочь (см. раздел «Прохождение»). Учтите, что эта способность увеличивает вашу скорость и когда вы плывете под водой.

Отталкивание (Push) позволяет вам отталкивать от себя врагов или нажимать кнопки на расстоянии. Наведите перекрестие прицела на предмет, кнопку или врага, включите эту

способность клавишей и не отпускайте ее. Вокруг цели появляются синие круги. Отпустите клавишу, и врага отбросит от вас, а кнопка будет нажата. Чем сильнее эта способность, тем на большем расстоянии она действует.

Способности второй категории

Для того, чтобы ***притянуть предмет (Pull)*** наведите перекрестие прицела на предмет, включите эту способность клавишей и не отпускайте ее. Вокруг предмета появляются синие круги: цель «захвачена». Отпустите клавишу, и предмет подлетит к вам. Чем сильнее эта способность, тем на большем расстоянии она действует. Притягивать можно лишь оружие, оборудование и боеприпасы, причем оружие может находиться непосредственно в руках противника. Эту способность имеет смысл применять вкупе со световым мечом (подробнее см. выше). Кстати, вырвать из рук противника световой меч (как в режиме одиночной игры, так и многопользовательской) невозможно.

Бросать световой меч (Saber Throw) вы можете прямо вперед. Вне зависимости от того, попадет ли меч во врага или нет, он вернется обратно к вам в руку. Чем сильнее эта способность, тем на большее расстояние летит меч.

Захват (Grip) - удушение противника. Наведите перекрестие прицела на жертву, включите эту способность клавишей и не отпускайте ее. Вокруг жертвы появляются красные круги — значит, вы прицелились точно. Отпустите клавишу, враг взлетит в воздух, и послышится хруст его костей. Чем сильнее эта способность, тем на большем расстоянии она действует и тем больше жизни у противника отнимает. Чтобы убить врага с одного раза, вам нужно выделить «захвату» четыре звезды. Помните, что душить противника можно через окна и силовые поля - главное, чтобы вы его видели.

Взгляд вдаль ***(Far Sight)*** позволит вам как бы покинуть собственное тело и изучить уровень, на котором находитесь. При этом враги вас видеть не будут.

Способности третьей категории

Убеждение (Persuasion) — возможность воздействия на разум врагов, заставляет их думать, что вас нет (то есть вы станете как бы невидимым). В игре противник, управляемый компьютером, на некоторое время утратит агрессивность — он может кружить вокруг вас или стоять, но нападать не станет.

Восстановление здоровья (Health) — тут все ясно. Эта способность быстро расходует запас Силы, но иногда она бывает просто незаменима.

Ослепление (Blindness) на время лишает врага способности ясно видеть, из-за чего тот начинает стрелять мимо или совсем прекращает атаковать. Однако действует непродолжительное время, да и «убеждение» гораздо действеннее.

Цепочка молний (Chain Lightning) перескакивает с одного врага на другого. Прекрасный способ одним выстрелом накрыть многих врагов. Однако, учтите - враги должны стоять близко друг от друга.

Способности четвертой категории

Впитывание (Absord) позволяет вам впитывать в себя любую атаку, сделанную при помощи Силы (тем самым полностью нейтрализуя ее) и пополнять свой запас энергии. Эта способность может стать стопроцентной защитой от Ситов, которые будут обстреливать вас молниями.

Разрушение (Destruction) действует следующим образом: из вашей ладони вырывается сгусток энергии, который вскоре взрывается. Но поймать момент и попасть во врага этим сгустком довольно трудно.

Одна из лучших способностей — это ***защита (Protection).*** На короткое время вы становитесь абсолютно неуязвимы ко всем видам энергетического оружия (бластерам, световым мечам), но не к специальным способностям Ситов и грубой физической силе (кулакам или когтям всяких тварей). Что можно еще сказать? Класс!

Смертельный Взор (Deadly Sight). Противник, на которого вы смотрите, начинает терять «жизнь». Способность перестает действовать, если противник зайдет за какое-нибудь препятствие и вы потеряете его из виду.

Прохождение

Уровни сложности

Как и раньше, при повышении уровня сложности игры врагов на этапах становится все больше и больше (но и боеприпасов тоже, ведь вы можете поживиться ими у убитых), а ваши противники в Храме Сита «крутеют» (у них возрастает количество «жизни», и они чаще применяют против вас свои способности).

Общие советы

При встрече с врагами лицом к лицу можно избежать ранений двумя способами: все время смещаясь вбок или приседая. Но если вы решите присесть, имейте в виду, что враги промахнутся не более двух раз. Потом компьютер примет в расчет изменение положения вашего тела, и вам придется искать аптечку.

При прохождении этапа всегда делайте не одно, а два сохранения. Причем между ними должен быть некоторый разрыв по времени. Дело в том, что если вы сохраните игру (через основное меню, либо при помощи «Quicksave») сразу после выполнении последней части задания, компьютер иногда выдает сообщение об ошибке. Если такое случится, выйдите из «Jedi Knight» полностью, потом снова запустите игру и загрузите сохранение, предшествующее тому, на котором вы споткнулись.

Когда окажетесь рядом с водой, рекомендую уменьшить размер экрана, т. к. прозрачная вода — это тот графический «наворот», который жрет (другого слова и не подберешь) больше всего ресурсов системы.

Бой на световых мечах

В Mysteries of the Sith противников, вооруженных световыми мечами, у вас будет мало, но все же они будут. Кроме того приведенные ниже советы могут понадобиться вам в многопользовательской игре.

Когда будете использовать световой меч, помните слова Оби-Вана Кеноби из первого фильма трилогии «Звездные Войны»: «Это оружие Джедай-рыцаря. Не столь неуклюжее и неточное, как бластер... Это элегантное оружие, пришедшее из более цивилизованных времен.»

Поэтому не делайте ставку на «бешеную атаку» (выхватить меч и сломя голову броситься на врага, размахивая им).

Когда сражаетесь против врагов, у которых нет светового меча:

- стойте лицом к врагу, и меч отобьет большинство его выстрелов. Помните, у каждого врага есть свой метод ведения боя. К примеру, штурмовик с барабанной винтовкой обычно выпускает 4-5 выстрелов на близком расстоянии, потом делает паузы. В этот-то момент вам и надо атаковать;
- когда имеете дело с несколькими врагами, используйте «захват» или «притягивание предметов», чтобы убить/обезоружить ваших врагов одного за другим;

- наклонная поверхность сильно затрудняет точное прицеливание. Поэтому если вы стоите на разной высоте с вашим противником, наклоните тело вперед или назад, так вам будет проще попасть по нему;
- удар врага может помешать вам нанести точный удар. Когда обезоруженный штурмовик бросается на вас с кулаками, отступите чуть назад и взмахните мечом, не давая ему попасть в вас.

Когда сражаетесь против врагов, у которых есть световой меч (их будет немного, но они будут):

- кружите вокруг своего врага, лучше всего при помощи движения вбок;
- используйте «ускорение движения». Подскочите к врагу, а когда он захочет ударить вас, отскочите. Тут же подскочите снова и ударьте сами;
- помните, когда вы замахиваетесь мечом и сразу после удара, вы становитесь уязвимы. То же самое касается и ваших противников;
- попробуйте присесть. При этом удар врага пройдет мимо, а вы сможете полоснуть его по ногам. Только не оставайтесь в полусогнутом положении долго!;
- попробуйте и такой экзотический способ, как удар мечом в прыжке. При этом в вас будет сложнее попасть;
- вовсю используйте свои способности Джедая, одновременно размахивая мечом.

Сценарий 1:
«Защита базы Повстанцев» (Scenario 1: Rebel Base Defense)

Первый этап. База Новой Республики на Алтире 5 (New Republic Base on Altyr 5)

Ни в коем случае не входите в дверь, которая расположена позади вас — там ловушка. Идите вперед, потом поверните налево. Пока что не прыгайте вниз, а загляните в комнату управления. Там есть две кнопки. Нажатие на одну из них уронит истребитель A-Wing на головы штурмовиков, а другая закроет входные ворота.

Теперь идите в ту комнату, где висел A-Wing, там около стены лежат управляемые заряды. Возьмите их и спрыгните вниз. Помогите Повстанцам расправиться с Имперскими войсками, потом идите по коридору и окажетесь в новом зале. Взорвется стена, и оттуда попрут штурмовики. Разделайтесь с ними.

Над этим залом есть навес, на который вы можете попасть, применив способность «прыжок». Посмотрите там на потолок и увидите отверстие. Выстрелите разок, чтобы привлечь внимание штурмовиков вверху, и перебейте их. Запрыгните в отверстие и окажетесь в секретном месте, где у одного из убитых получите ракетную установку.

Спуститесь вниз. Идите в коридор под выступом, с которого вы только что спрыгнули. Вы окажетесь еще в одном зале. Уложите врагов и запрыгните на небольшой балкон. Идите по проходу и поднимитесь на лифте. Вы окажетесь в комнате, из которой видно зал, откуда вы поднялись. Над пультом управления вы увидите решетку. Разрежьте ее мечом или взорвите при помощи ракетной установки. Запрыгните в получившееся отверстие и идите по проходу. В конце вам снова придется разрезать решетку и спрыгнуть вниз.

В этом районе вы обнаружите две двери, одна из которых закрыта. Пройдите в другую дверь и окажетесь в санчасти. Перебейте врагов и соберите аптечки и другие полезные

вещи. В одной из комнат санчасти (та, которая ближе к дыре в стене, через которую наступают штурмовики) находится синий ключ.

Секреты 2 и 3. Когда войдете в санчасть, посмотрите вверх. Видите балки на потолке? Встаньте между ними, при помощи способности «прыжок» заберитесь на них и увидите две ниши. В одной лежит сверхзаряд силы, в другой — «оживление».

Вернитесь к закрытой двери и нажмите зеленую кнопку. Дверь откроется, войдите и перебейте Империалов. На лифте поднимитесь на верхний этаж. Там вы окажетесь еще в одной комнате управления и получите очередной инструктаж. Идите в дверь в дальнем конце этой комнаты.

Далее бродите по коридорам, пока не окажетесь в комнате, где офицер Новой Республики попросит вас включить дополнительный источник питания.

Секрет 4. Идите по нескольким коридорам, пока не окажетесь у широкого прохода. Посмотрите по сторонам и увидите внизу у стены решетку, которую можно разрезать мечом. Прихватите вещички, которые там лежат, и идите дальше.

В конце концов вы окажетесь в комнате, где стоит штурмовик, а за прозрачной стеной виден какой-то бочкообразный предмет. Это и есть генератор Нажмите кнопку на стене, и генератор включится.

Секрет 5. Вернитесь в комнату, расположенную перед той, в которой стоит только что запущенный вами генератор. Там открылась дверь, которая ранее была закрыта. За этой дверью находится основной генератор базы. Перепрыгните за ограждение и разрежьте внизу решетку мечом.

Выберитесь обратно (при помощи способности «прыжок») и идите в комнату, где был офицер, просивший вас включить дополнительный генератор (там есть еще низенький робот R2-D2). Там была закрытая дверь, которая сейчас открылась.

Секрет 6. Идите по коридору, пока не попадете в ангар. В дальнем левом углу (у закрытых ворот) есть решетка, которую вы сможете разрезать мечом. Внутри лежит «оживление».

Идите в следующий ангар, там стоит AT-ST. Уничтожьте его с помощью ракетной установки. Выйдите из ворот на открытое пространство и внимательно осмотритесь. На выступе слева стоит еще один AT-ST, потом вам все равно придется с ним встретиться, так что постарайтесь уничтожить его.

За ящиками в зале, где стоял первый AT-ST, есть еще одна решетка, которую вы можете разрезать. Далее вам придется запрыгнуть в отверстие в стене справа. Идите по проходу, в конце концов вы окажетесь в зале с вращающимся вентилятором. Проскочите мимо его лопастей и двигайтесь дальше. Вам предстоит преодолеть еще один вентилятор, за которым вас поджидают штурмовики с ракетными установками и AT-ST (если вы его раньше не уничтожили). Перебейте их всех и бегите в пещеру к челноку.

Второй этап. На поверхности астероида (Asteroid Crust)

Рядом с вашим челноком есть две пещеры. Одна расположена напротив носа челнока, а другая — немного в стороне слева. Вам надо идти именно в эту вторую пещеру. Эта пещера приведет вас на развилку. Один конец развилки даст вам возможность обозревать базу Империи. Ничего не делайте, не стреляйте. Идите в другой конец развилки. Двигаясь по пещере, вы наткнетесь на маленькое металлическое здание. Убейте штурмовиков вокруг него. Потом выстрелом через щель возле двери убейте офицера, далее расстреляйте панель с двумя светящимися проводами. Откроется дверь, войдите и подберите с пола оптический прицел: без него этот этап вам не пройти.

Выходите из здания и запрыгните на ее крышу. Там вы найдете самонаводящиеся ракеты и другие нужные вещи. Также обратите внимание на каменный столб в этом пещерном зале. На его вершине тоже лежат полезные штучки.

Секрет 1. Идите к столбу, пройдите в отверстие под ним. Минуйте коридор и окажетесь в тупике. Присядьте и включите фонарь. Вы увидите нишу, в которой тоже кое-что лежит.

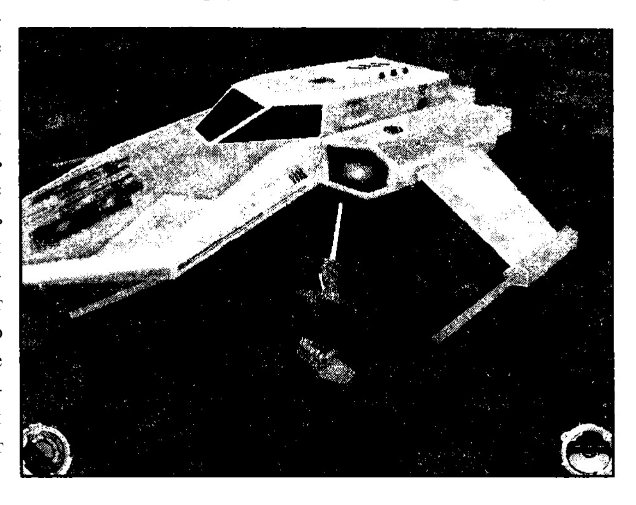
Идите в треугольное отверстие в зале с металлическим зданием. Двигайтесь по проходу и окажетесь в большом зале. Вдали вы увидите трех штурмовиков. Перебейте их из снайперской винтовки. Учтите, за углом слева от вас притаился AT-ST. Можете применить против него ваши самонаводящиеся ракеты.

Идите по узкому каменному мостику. Вскоре вы сможете увидеть крепость Империи. Вынимайте снайперскую винтовку и с безопасного расстояния перестреляйте тех врагов, которых увидите. Уничтожьте автоматические орудийные башни. Спрыгните вниз, потом спуститесь по проходу слева. Добейте всех врагов и орудийные башни. Теперь внимательно смотрите на основание дальней от вас башни. Там откроется дверь, и вы увидите кнопку. Выстрелите в нее и сможете войти в крепость. Если же вы подойдете к крепости чуть ближе, то дверь закроется и выстрелить по кнопке вы не сможете.

Внимание! Это - весьма сложный секрет — почаще сохраняйтесь. Когда подниметесь наверх башни, идите по дорожке в большое здание. Далее идите к следующей дальней башне. Запрыгните на ее крышу. Взгляните вверх и увидите дырку в скале. Запрыгните в нее. Включите фонарь, идите по короткому коридору. Перед вами окажется пропасть. Но прямо под вами есть мале-е-енький выступ. Вам надо осторожно шагнуть вперед, а когда свалитесь на выступ, тут же дать задний ход. Чтобы вернуться назад, воспользуйтесь способностью «прыжок».

Вернитесь в крепость. Вы вскоре окажетесь в большом зале, где из стен торчат пирамиды. Запомните это место, вы сюда еще вернетесь! Идите дальше, вам встретится дроид-разведчик. Потом вам придется прыгать на выступ слева. Советую сохранить игру.

Оказавшись на другой стороне, найдите железную лестницу в пещере. Внизу есть закрытая дверь, которую охраняют два штурмовика. Наверху - открытое пространство, где стоят TIE-истребители. Слева от входа в этот район стоит большая пушка, рядом с котором лежат ящички, похожие на аккумуляторы для автомобиля. Соберите их, подойдите к пушке и нажмите пробел. Теперь вы сможете расстрелять врагов и взорвать TIE-истребители, сэкономив боеприпасы. Далее идите к лифту, поднимитесь наверх, там убейте врага и возьмите ключ. Вернитесь обратно. Учтите, что тут уже появились новые враги.



Теперь снова идите к железной лестнице и спуститесь к закрытой двери. У вас есть ключ, дверь откроется, и лифт спустит вас вниз. Рекомендую приготовить световой меч, чтобы он отразил выстрелы автоматической орудийной башни, которая начнет обстреливать вас внизу. Вам по ней стрелять не надо, так как ее надежно защищает силовое поле. Вам надо идти в крайний правый угол зала. Пушка будет

пытаться достать вас и зацепит контейнеры с топливом. Произойдет взрыв, и от пушки и силового поля останутся одни только воспоминания. Кроме этого взрыв включит лифт, который начнет ездить вверх-вниз.

Секрет 3. Вам надо запрыгнуть на этот лифт (советую предварительно взорвать стоящую на нем бочку), что не столь уж и сложно. Когда лифт опустится на самое дно, слева (если вы стоите лицом к стене шахты) будет отверстие. Заскочите туда.

Снова заскочите на лифт и поднимитесь вверх, туда, где была автоматическая пушка.

Следующий секрет достаточно любопытен, поскольку вам придется изрядно побегать. Рядом с залом, где была автопушка, есть несколько маленьких комнаток (перед входом на стене вы увидите зеленый экран системы видеонаблюдения). В самих комнатках вам встретятся роботы для проведения допросов. Вам встретится и пьедестал, ничем особым не отличающийся. Но если встанете рядом с ним и нажмете пробел, раздастся щелчок нажатой кнопки и Кайл скажет что-то вроде «И что бы это значило?». Вы только что открыли секретную дверь рядом с залом, в котором из каменных стен торчат стальные пирамиды (помните, я еще в самом начале сказал вам, чтобы вы запомнили это место ?). Когда доберетесь до этого места, идите в маленькую боковую комнатку. Рядом с ней есть проход в скале. Идите по этому проходу и увидите открытую дверь. Идите туда и секрет ваш.

Получив этот секрет, вернитесь в зал, где была автоматическая пушка. Слева от того места, где стояли бочки с топливом, есть кнопка. Нажмите ее и Кайл скажет: «Кто-то идет». И точно, скоро появятся воздушные сани, на которых сидит пара врагов: убейте их и запрыгните на сани. Идите на нос и там нажмите пробел, стоя у пульта управления. Сани начнут опускаться вниз.

Еще один довольно сложный секрет. Незадолго до того, как сани приземлятся, справа (если вы стоите лицом к пульту управления санями) есть выступ, на котором лежит целая куча ракет, среди которых есть и самонаводящиеся. Успейте запрыгнуть туда. Чтобы увидеть выступ, вам надо включить фонарь, инфракрасные очки или использовать способность «видеть скрытое».

Спрыгните вниз и прикончите всех врагов.

Вы увидите металлическое сооружение. Сзади из него выходит частично закрытая решетками «труба» (вообще-то, это никакая не труба, а часть орудийной системы астероида). Включите фонарь и увидите с правой стороны «трубы» выступ. Спрыгните на него и посмотрите вниз. Там еще один маленький выступ, на котором лежит кое-что ценное. Очень осторожно сойдите на этот выступ и сразу же давайте задний ход, так как выступ этот наклонный и вы можете сорваться вниз. Потом повернитесь и прыгните наверх.

Вернитесь к тому месту, где приземлились воздушные сани. Войдите в пещеру прямо впереди саней и закончите этап.

Третий этап. Внутри астероида (Asteroid Interior)

Осторожно подойдите к краю трубы и при помощи винтовки с оптическим прицелом перебейте врагов, которые расхаживают внизу. Далее пройдите по трубе и спрыгните в отверстие. Повернитесь, уложите дроида-убийцу, потом идите в дальний конец. Там есть комната с парочкой врагов, но вход преграждает энергетическое поле. Если у вас есть способность «захват», то примените ее. Если же у вас ее нет, то разбираться с ними придется потом. Повернитесь и идите туда, где стоял дроид-убийца. Нажмите на кнопку на стене и спуститесь вниз на лифте. Выйдите, убейте еще одного дроида-убийцу. Побродите немного, осмотритесь. Увидите металлическую платформу, приподнятую над землей, и трубу. Идите в трубу. Убейте там штурмовика, запрыгните в отверстие сверху. Идите в район с колоннами. Там в углу найдете лифт. Поднимитесь наверх, перебейте всех штур-

мовиков с ракетными установками. Осмотрите металлическое сооружение в дальнем углу. Дверь в него пока закрыта, но мы еще сюда вернемся. Вернитесь и спрыгните в шахту лифта. Идите к трубе, спрыгните в отверстие.

Идите к приподнятой платформе. В центре ее - лифт. Спуститесь на нем. Внизу войдите в комнату управления, перебейте врагов. Вы увидите два выключателя. Тот, который ближе к входной двери, на некоторое время открывает большую дверь в основном коридоре. Другой выключатель (который ближе к зеленому монитору на стене) опускает лифт, на котором вы прибыли.

Сначала откройте большую дверь в коридоре и идите туда. Убейте всех врагов, но не трогайте робота, похожего на коробку с ногами!

Как только вы расправитесь со всеми врагами, робот начнет подниматься по лестнице. Оказавшись на самом верху он откроет дверь, за которой находится секретная комната. Там — ударно-волновая винтовка и «оживление».

Поднимитесь по лестнице вслед за роботом. Осмотритесь и увидите в одном месте на стене выключатель - нажмите его.

Спуститесь вниз и у основания лестницы увидите решетку. Разрежьте ее световым мечом и идите в новый проход. Расстреляйте дроида-разведчика и поднимитесь на лифте наверх. Там слева на стене есть решетка, за которой видны разноцветные провода. Полосните решетку мечом и возвращайтесь в огромный зал с лестницей. Откройте дверь в коридор и идите в комнату управления. Вызовите лифт и поднимитесь наверх. Идите в трубу, торчащую из скалы. Там открылась дверь. Убейте стоящих за ней врагов и увидите экран управления системой прицеливания пушки астероида. Рычагом справа поменяйте цель (выберите другой астероид Империи) и нажмите на красную кнопку. Произойдет выстрел, но цель не будет уничтожена: у пушки не хватает мощности. Ладно, берите красный ключ и выходите в трубу. Запрыгните в отверстие сверху, далее идите к тому лифту в дальнем левом углу. Поднимитесь наверх, теперь дверь в металлическом сооружении открыта. Зайдите внутрь, убейте штурмовиков (если не задушили их «захватом» через защитное поле еще в начале прохождения этапа), нажмите на кнопку.

Вернитесь в комнату управления системой прицеливания пушки астероида и снова выстрелите. На этот раз цель будет поражена. Идите в дверь рядом.

Внимание! Используйте все имеющиеся у вас звезды для специальных способностей, ибо предстоящий этап — последний для Кайла. Советую выставить на максимум способности «убеждение» и «защита».

Четвертый этап. Побег с астероида и его уничтожение (Asteriod Destruct / Escape)

Вот он, идиотский этап на время. К счастью, секундомер включается не сразу, так что не нервничайте. На этом уровне есть два секрета, но они вам особенно не нужны, так как в последующих этапах вы будете играть за Мару Джейд. По этой же причине не стесняйтесь использовать емкости с бактой.

Итак, пройдите через двери в комнате управления.

Секрет 1. Повернитесь и запрыгните на крышу сооружения, из которого только что вышли. Там есть кое-что ценное.

Теперь спрыгните вниз, на узкую тропу. Пройдите до ее конца. Потом, при помощи способности «прыжок», доберитесь до железной трубы. Свалитесь вниз на дорожку. В одном из концов трубы есть маленькая решетка, которую вы можете разрезать световым мечом.

Дальше пройдите налево в маленькую пещеру. Там есть люк на полу, но он пока закрыт. Ну и ладно. Идите по каменистой лестнице, далее - по маленькому проходу. Вы окажетесь в комнате с двумя штурмовиками. Убейте их и обойдите металлический столб. На обратной его стороне вы увидите два ярко-синих провода. Полосните по ним мечом. Вы услышите голос, предупреждающий вас о сбое систем. Но не нервничайте - секундомер пока не включен.

Вернитесь в комнату, где видели люк на полу. Он теперь открыт, спрыгните в него. Вы окажетесь в зале, залитом водой. Там есть штурмовики, но с ними можно просто расправиться. В случае трудностей спрыгните в воду (пока вы под водой, враги вас не видят). Закончив со штурмовиками, уничтожьте пушку внутри маленького сооружения в центре зала. Уничтожив пушку, спрыгните в воду.

Секрет 2. Находясь в воде, примените способность «прыжок» и окажетесь на железной крестообразной дорожке сверху. Там лежит «оживление».

Соскочите вниз. Под водой вы увидите четыре выключателя и платформу лифта. Выключатели надо нажимать быстро в определенной последовательности. Будем считать, что выключатель номер один - это тот, который расположен перед вами, если вход в данное помещение у вас сзади. Выключатель номер два - справа, поворачивайтесь по часовой стрелке. Выключатель номер три - сзади вас, а выключатель номер четыре — слева, поворачивайтесь против часовой стрелки. Вам надо нажать выключатели в следующем порядке - 1, 3, 2, 4. Если не хватает скорости (а вы должны успеть нажать все выключатели достаточно быстро), используйте способность «ускорение движения». Когда нажмете все выключатели, всплывите и подышите воздухом, время от времени поглядывая вниз. Там начнет опускаться платформа лифта. Когда она опустится достаточно глубоко, нырните и увидите новый проход. Плывите туда. Лифт поднимется, и вы не сможете вернуться обратно, но не волнуйтесь - впереди по коридору вы увидите красный круглый участок потолка. Всплывите там и сможете подышать.

Сохраните игру!

Нырните в воду и поплавайте по коридору, разрубая мечом ярко-синие провода. Вам надо разрубить четыре таких провода. И, как только перережете последний провод, включится секундомер. Одновременно откроется люк в полу рядом с тем местом, где вы могли подышать воздухом у самого потолка. Нырните в этот люк и плывите вперед, потом поверните в проход слева и окажетесь в огромном зале с невысоким потолком, в котором есть большущий люк. Запомните его - вы сюда еще вернетесь. А пока плывите по направлению к свету. Перед тем, как окончательно всплыть, примените способность «убеждение» и приготовьте барабанную винтовку или самонаводящиеся ракеты. Всплывите. Расправьтесь со штурмовиками (осторожно, у одного есть ракетная установка) и выйдите на берег. Заскочите на железный мостик, забегите в две кабинки, нажмите два выключателя (причем нажимать их нужно очень быстро один за другим - рекомендую воспользоваться способностью «ускорение движения»).

Прыгните в воду, плывите в зал с низким потолком, где есть большой люк. Он теперь открывается. Быстренько плывите в этот люк. Оказавшись на поверхности, плывите к берегу. Рядом с ним висят воздушные сани. Перепрыгните через них. Внизу на выступе стоит дроид-убийца. Если у вас есть способность «защита», задействуйте ее и не обращайте на дроида внимания - времени маю. Если же этой способности у вас нет, то жахните по дроиду из ракетной установки. Бегите по выступу туда, где стоит штурмовик с ракетной установкой. Его тоже уложите. Повернитесь и пройдите под выступом, с которого соскочили, держась правой стороны. Попрыгайте по выступам, уложите еще одного дроида-убийцу и бегите вперед, к железному «окну». Вскочите на подоконник и соскользните вниз. Если

вы все рассчитали правильно, то свалитесь на маленький выступ скалы, после чего благополучно спрыгнете на металлическую крестообразную платформу. Быстро нажмите четыре рычага. Сверху приедут воздушные сани. Отойдите в сторону, чтобы они вас не раздавили. Когда сани остановятся, запрыгните на них, и они начнут подниматься. Когда вы достигнете уровня вертикальной железной шахты, этап будет считаться пройденным. Если у вас совсем не остается времени, то в последний момент используйте способность «прыжок» - таким образом вы сэкономите драгоценные секунды.

Сценарий 2: «Ка'Па, хат» (Scenario 2: Ka'Pa the Hutt)

(маленькое пояснение - слово «Hutt» не имя собственное, а название расы, к которой принадлежит Ка'Па)

Пятый этап. Дворец Ка'Па (Ka'Pa's Palace)

Учтите, что на данном этапе далеко не все инопланетяне настроены к вам враждебно. Частенько родианы (гуманоиды с зеленой кожей) и викьюзы (гуманоиды с головами, словно составленными из двух трубок) просто созерцают вас. не пуская в ход оружие. А югноты (создания в ярко-желтых комбинезонах) вообще не вооружены. Однако граны (существа в коричневых куртках), гаморреанские стражники (создания со свинообразными рожами) и таскены (существа в сером) всегда жаждут вашей крови, с ними не церемоньтесь. Впрочем, окрыситься на вас могут и родианы с викьюзами. если вы случайно заденете кого-то из них выстрелом.

Стоя лицом к закрытому входу, повернитесь направо. Запрыгните на выступ, который увидите там. Идите по пещерам, убейте таскенов и получите энергетический арбалет. В конце концов, после преодоления небольшого подъема, вы окажетесь перед еще одними закрытыми воротами, около которых находится нечто вроде насосной станции (дойти до нее можно и от того места, где вы начинали прохождение этого этапа). Войдите в маленькое сооружение и немного порубите его внутренние стенки световым мечом. Вскоре из стен этого сооружения посыплются искры. Идите к воротам. Они откроются, выйдут инопланетяне посмотреть, что стряслось с их насосной станцией. Путь в крепость таким образом для вас открыт.

Идите по коридору, пока не окажетесь в жилых комнатах. Внутри одной из них будет открытый шкаф. Пригнитесь и проползите в отверстие в левом углу под нижней полкой. Далее спуститесь на самый нижний этаж нового района. Пройдите по коридору, уложите всех таскенов. В одном темном углу подберите их одежду — она вам пригодится немного позже.

Вернитесь к жилым помещениям и поднимитесь на верхний уровень. Проверьте комнаты и найдете кое-что полезное. Кроме этого в одной из комнат есть отодвигающаяся загородка, за которой — путь в новый район. В этом районе вы найдете ворота вроде тех, что преграждали вам вход в самом начале, только эти будут размером поменьше. В рюкзак, выберите одежду таскенов и наденьте (примените) ее. Потом подойдите к панели справа от двери, нажмите на нее, появится электронный глаз. Он признает в вас «своего», откроет ворота и пропустит внутрь дворца.

Далее поднимитесь по наклонной дорожке. В двух комнатах наверху есть два выключателя, которые откроют большие ворота, но вам нужны не они, а маленькая дверь в конце правого коридора. Идите по коридору и дальше, пока не окажетесь в жилых помещениях. В одном из них вы найдете маленькую дверцу-ставню, за которой находится подоконник. Спрыгните на подоконник внизу напротив.

Секрет 1. Стоя лицом к закрытым ставням, повернитесь налево, сохраните игру и допрыгните до подоконника внизу (это довольно непросто). Откройте ставни и сможете кое-чем



поживиться. Далее вернитесь на подоконник наверху.

Откройте ставни и идите вниз. Выйдите на балкон и спрыгните вниз. Идите по проходу и доберетесь до третьего комплекса жилых помещений.

Секрет 2. В одной из жилых комнат этого комплекса находятся парочка родианов (в этой комнате темно). В стене справа от входа есть дыра, в которую вы можете проползти. Окажетесь еще в одной комнате с родианом, где есть кое-что ценное.

Вернитесь обратно и соскочите на самый нижний уровень жилого комплекса. Там вы найдете залитый водой проход. Идите туда. Мара автоматически снимет одежду таскенов, но пусть это вас не волнует - одежда вам больше не понадобится. Двигайтесь по проходу. Нырните, проплывите в пролом и немного погодя всплывете в новом районе. Поднимитесь по наклонной дорожке, перепрыгните через ограждение, убейте гаммореанских охранников. Вы увидите решетку на полу. Разрежьте ее мечом и спрыгните вниз.

Секрет 3. Идите по проходу, потом поверните налево и найдете пещеру в скале. Идите по пещере, справа будет выступ, Запрыгните туда. Далее повернитесь проберитесь в проход, в котором есть две маленькие темные ниши. В них есть сверхзаряд Силы и еще кое-что, для вас не лишнее.

Вернитесь обратно, спрыгнув в воду. Снова идите на площадку с разрезанной вами ранее решеткой. Идите в открывшуюся дверь. Найдите маленькую ставню в стене, за которой есть лифт. Поднимитесь наверх, идите по коридорам, спускаясь по лестницам, которые встретите. В конце концов вы набредете на комнату с несколькими столиками. В этой комнате есть дверь, откройте ее, увидите еще одну дверь и лестницу. Поднимитесь по лестнице, нажмите кнопку. Откроется дверь внизу, спуститесь туда и найдете красный ключ. Этим ключом вы можете открыть дверь в комнату рядом. Там полно полезных вещей. Вернитесь в комнату с мостом, с которого спустились ранее. В конце моста есть дверь, которую теперь вы можете открыть.

Вы окажетесь в баре, полном неприятных личностей. Прикончите их всех и продолжайте движение. Спустившись по наклонной дорожке, пройдите в дверь налево - окажетесь в своеобразной тюрьме. Нажмите кнопки на стене (откроется камера, откуда вылезет зловредный фан) и поднимитесь по появившейся лестнице. В комнате справа от двери есть выключатель. Нажмите его и бегите вниз. Прикончите гаммореанских охранников и запрыгните на каменный блок. Если не успеете (блок поднимется вверх), то вернитесь наверх и снова нажмите выключатель.

Блок поднимет вас в помещение с несколькими решетками на полу. Разрежьте самую дальнюю и спрыгните вниз.

Расправьтесь с гаммореанскими охранниками и спрыгните вниз. Там войдите в комнату и возьмите взрывчатку (цилиндрической формы предмет, стоящий на столе). Вернитесь (при помощи способности «прыжок») обратно наверх и идите в боковой проход. Окаже-

тесь перед разноцветным куполом. Заберитесь на самый верх купола и используйте взрывчатку из своего рюкзака.

По окончании этого этапа советую выделить пару звезд способности «прыжок».

Шестой этап. Космопорт Катраси - часть первая (Katrasii Space Port — Part A)

На этом уровне тоже есть своя изюминка. Вы встретитесь со штурмовиками и пиратами. Штурмовики до некоторого времени вас трогать не будут, если вы сами на них не нападете. При этом вы можете обмениваться выстрелами с пиратами, только в штурмовиков случайно не попадите. Однако, когда вы повернете задвижку, закрывающую ворота ангара корабля Аброна Мара (Abron Mar), то штурмовики станут стрелять по вам.

«Официальных» секретов на этом уровне нет. Однако имеется множество незаметных мест с полезными вещами, которые так же трудно найти, как и секреты. Кроме того полезные вещи лежат на выступах стен. Поэтому, если увидите выступ, до которого можете допрыгнуть, то прыгайте.

Итак, ваша первая задача - отрезать Аброну Мару путь к отступлению.

Прогуляйтесь по городу. В одном месте за прилавком вы найдете снайперский прицел для винтовки-бластера. Рядом с этим местом (немного правее) вы найдете вход в бар (cantina), где любит бывать Аброн Мар (Мара Джейд сама сообщит вам об этом). Пока что не спешите туда входить, иначе Мар удерет.

Вместо этого найдите похожее на бар место, в которое ведут три двери. В этом «баре» есть синий гаечный ключ (wrench) и два отверстия в потолке. Если туда запрыгнуть, можно найти много хорошего. Однако учтите, что после того, как вы это сделаете, в бар придут еще несколько врагов, так что будьте готовы к неожиданностям.

Теперь, когда у вас есть гаечный ключ, надо найти корабль Аброна Мара. Это — космический истребитель R-41 Starchaser, хорошо знакомый тем из вас, кто играл в X-Wing vs. Tie Fighter. Он стоит в точно таком же ангаре, как и тот, в котором нашел приют Shrike (так называется корабль Мары Джейд). Войдите в ангар, пройдите мимо R-41, откройте небольшую дверь. В следующей комнате есть выключатель на стене. Подойдите к нему и при помощи гаечного ключа поверните его (нажмите пробел). При этом закроются ворота ангара, и Аброн Мар не сможет удрать от вас. Однако, когда вы выйдете из комнаты, на вас нападут штурмовики.

Закончите с ними и идите на «встречу» с Маром. Идите в бар. Рядом со входом в него в нише валяется в дым пьяный таскен, а рядом с ним сидит югнот. Иногда тут стоят несколько гражданских, не давая вам войти в бар. Выстрелите в потолок, и они разбегутся. Пройдитесь по бару и окажетесь в комнате, где стоят несколько гранов. Включится мультик, и вы увидите, как Мар убежит. Когда к вам вернется управление, убейте гранов.

Идите вслед за Маром. Он удерет в люк, который закроется перед вашим носом, и вы его не сможете открыть. Ничего. Нормальные герои всегда идут в обход.

Выйдите на улицу через бар и бродите по городу, пока не найдете наклонно расположенную стену (над ней ниша с граном, кидающим в вас тепловые детонаторы). Под этой стеной есть проход, ведущий к двери, которая теперь откроется. За ней стоит Мар и несколько его телохранителей. Высуньтесь из-за угла и при помощи снайперской винтовки перебейте всех телохранителей. Не уложите самого Мара, иначе придется начинать этап сначала.

Войдите в комнату, Мар снова сбежит от вас, и за ним закроются ворота. Нет проблем. В темном углу вы увидите две изогнутые трубы. Подойдите к ним и нажмите пробел. Те-

перь идите в маленькую комнату рядом и нажмите две кнопки. Воздушные сани протаранят ворота, и этап закончится.

Седьмой этап. Космопорт Катраси — часть вторая (Katrasii Space Port - Part B)

Секрет 1. Слева от разбитых воздушных саней есть жилое помещение. Войдите в него и посмотрите под лестницей. Вам, возможно, придется немного отодвинуть в сторону гражданских.

Секрет 2. От разбитых воздушных саней идите направо к лестнице. Убейте гранов и запрыгните на выступ. Стоя там, запрыгните на выступ слева (он расположен несколько выше). Повернитесь направо и запрыгните на еще более высокий выступ-балкон. Там сможете найти емкости с бактой и оптический прицел для винтовки.

Идите по улицам города - вы наткнетесь на трандошана (инопланетянин в желтой одежде). Уложите его и войдите в странный район, похожий на ангар. Там есть несколько коротких наклонных дорожек, стоящих возле стен. В нише за одной из этих дорожек есть решетка. Разрежьте ее мечом и идите дальше. Вы попадете в частично затопленный водой район. Справа есть серия выступов, запрыгивая на которые, вы постепенно подниметесь наверх. Идите по выступу вдоль стены здания, попадете в открытый район, откуда вы спрыгнете вниз. Продолжайте идти и попадете в район с закрытыми воротами (Мара Джейд скажет вам об этом).

Секрет 3. В районе с закрытыми воротами есть маленький бар. Запрыгните на покатую крышу над ним и разрежьте мечом решетку. Войдите туда и скажите «Здрасьте» югноту, сидящему там.

Вернитесь вниз и при помощи способности «прыжок» заскочите на балкон. Вы окажетесь в отеле.

Секрет 4. Выйдите в коридор и идите направо до конца. Там в комнате подойдите к кровати и нажмите пробел. Она сдвинется, и вы сможете спрыгнуть в комнатку внизу.

Далее пройдитесь по отелю и попадете еще в одну комнату. Через открытое окно по вам будут постреливать ракетами. Уложите врагов и спрыгните вниз на улицу.

Секрет 5. Запрыгните на выступ прямо напротив балкона, с которого вы соскочили. Вы окажетесь в частном жилище.

Секрет 6. Когда будете стоять у выхода из этого дома, посмотрите вверх. Там есть выступ, на который можно запрыгнуть.

Вернитесь на улицу и идите по ней, заглядывая в боковые двери. В конце концов вы обнаружите ангар с воздушными санями. Нажмите кнопку на пьедестале, бегите к саням и запрыгивайте на них. Вас поднимут наверх, где надо успеть перепрыгнуть на дорожку вдоль стены. Разрежьте световым мечом решетку и идите дальше.

Секрет 7. Вы выйдете на крышу здания. Прямо перед вами будет нечто вроде арки, укрытой темнотой. Пройдите по ней до конца и получите рюкзак.

Вернитесь на крышу и идите в дальний правый конец (от того прохода, через который вы пришли сюда в самом начале). Посмотрите вниз. Там несколько желтых тентов. Спрыгните на них, потом на землю.

Секрет 8. Идите по улице, открывайте двери, пока не попадете в комнату с тремя гранами и вентилятором на потолке. При помощи способности «прыжок» заскочите наверх вентилятора — там стоит «оживление» (вам придется выждать момент, чтобы проскочить между лопастей вентилятора). Учтите, что иногда вам удается схватить «оживление», а

данный секрет вам не засчитывается. Прыгайте еще раз, пока не увидите надпись в верхней части экрана «Entered Secret Area».

Секрет 9. Выйдите на улицу и немного погодя наткнетесь на комнату с лестницей. Покопайтесь под лестницей — получите емкость с бактой и еще кое-то.

Секрет 10. Идите дальше и сверху увидите «окно» в стене на углу улицы. Запрыгните туда с разбега.

Секрет 11. Далее впереди будет белая арка. За ней есть тент. Запрыгните на тент, а с него — на арку (довольно трудно). Там лежит «оживление».

Минуйте мост, два раза поверните направо. Осторожно, не подорвитесь на мине! Пройдите еще немного дальше и увидите комнату сверху. При помощи снайперской винтовки (или еще чего-нибудь) ликвидируйте врагов в ней. Откройте левую дверь, обезвредьте мину тепловым детонатором или ударно-волновой винтовкой и бегите наверх. Берите синий ключ, спуститесь вниз и откройте им другую дверь. Уложите трандошана.

Откройте дверь в коридоре и увидите Аброна Мара. Попался, голубчик!

Эй, а может это вы попались?

Назначьте хотя бы пару звезд способности «ускорение движения». Она вам здорово пригодится...

Восьмой этап. Крепость Такары (Takara's Stronghold)

Вы начинаете этап без оружия и в тюрьме. Световой меч вы найдете скоро, а вот остальное оружие придется забирать у врагов, так что экономьте боеприпасы!

Итак, вы в камере. Мимо вас ходит гаммореанский стражник. У него сзади болтается ключ. Примените способность притягивать предметы и получите этот ключ. Откройте камеру и начинайте поединок со стражником, не выходя из большого прохода (иначе можете столкнуться со вторым стражником, что добавит вам головной боли). Не открывайте другие камеры, потому как заключенные в них граны в большинстве случаев начинают атаковать вас, а не гаммореанцев. Драться со стражником надо следующим образом: подбегите к нему, ударьте кулаками и тут же отбегите назад. Как только гаммореанец ударит по пустому воздуху топором, снова подбегите и пустите в ход кулаки. Потом опять отбегите. Ни в коем случае не задерживайтесь рядом с охранником, иначе он вас обязательно зацепит топором, который наносит очень серьезные ранения. Когда прикончите охранника, идите в следующий большой проход и разберитесь со вторым гаммореанским охранником.

В принципе, со стражниками можно и вовсе не драться, двигаются они медленно. Однако лучше все же с ними покончить раз и навсегда.

В одной из незанятых камер лежит фомка (pry bar). Возьмите ее. В другой камере в задней стене имеется отверстие, за которым есть канализационная труба. Ползком преодолейте трубу и идите в ее дальний конец, не спускаясь в дырку в трубе. В дальнем углу есть ниша с выключателем. Поверните его при помощи фомки, вернитесь немного назад и соскочите в дырку в трубе. Плывите по воде, потом нырните. Вскоре вы увидите два подводных прохода. Плывите в первый. Когда вы вынырнете и выйдете на землю, маленький мультфильм продемонстрирует вам ранкора во всей его красе.

Как только к вам вернется управление игрой, бегите налево за угол. Путь вам преградит решетка, за которой лежит ваш световой меч (интересно, а что это он тут делает?). При помощи способности «притягивание предметов» вы сможете снова получить его. Разрезать решетку вам не удастся и придется сражаться с ранкором. В принципе, все то же самое, что и при сражении с гаммореанскими стражниками. Только ранить ранкора мож-

но лишь световым мечом, а если после удара вы не успеете отскочить, то ранкор просто схватит вас передними лапами и съест. Мне удавалось победить ранкора, лишь используя способность «ускорение движения». В этом случае вы будете успевать подбежать, нанести удар и отбежать до того, как ранкор махнет своими лапами.

Секрет 1. Когда ранкор подохнет, вернитесь в водоем, из которого приплыли, и нырните. Плывите в следующий подводный проход. Там есть решетка. Разрежьте ее мечом и получите «оживление» (оно скрыто под водой).

Вернитесь в тот район, где был ранкор. Решетка, за которой лежал световой меч, теперь поднялась. Идите по проходу за ней, пока не окажетесь в большом коридоре. Увидите дверь, перед которой стоит робот. Пройдите в эту дверь, уложите врагов, идите через следующую дверь. Вы окажетесь в комнате с конвейерной лентой. Спрыгните под ленту и найдите руку робота (droid arm). Возьмите ее.

Секрет 2. Внимательно осмотрите пол в этой комнате. Под конвейерной лентой есть решетка. ***Разрежьте ее мечом и соскочите вниз.***

Вернитесь в коридор, где видели робота, и войдите в следующую дверь. Окажетесь в ангаре. Наверху есть дверь, но она закрыта. Вас интересует еще одна маленькая дверь на уровне пола. Через нее вы попадете в большой ангар, внизу залитый водой. В нем есть воздушные сани и несколько врагов.

Секрет 3. Когда окажетесь в этой комнате, посмотрите вверх. Видите стальные балки ? Заберитесь на них по ящикам и внимательно осмотритесь. В одном углу есть ниша, в которой лежит «оживление».

Соскочите вниз и спуститесь к самой воде. Найдите еще одну дверь, идите в нее. Побродите немного и найдите выключатель, который поворачивается при помощи той руки дроида, которую вы прихватили ранее. В самом первом ангаре откроется широкая дверь.

Вернитесь наверх и идите в первый ангар. За открывшейся дверью увидите скалистую бухту. По узкой дорожке, проходящей под открытой дверью, идите направо. Запрыгните в каньон и там найдите металлическое сооружение. Заскочите на его крышу и увидите решетку. Разрежьте ее мечом и соскочите вниз. В комнате возьмите GCT-устройство (серый ящик в центре). Выйдите через дверь в ангар (из которого видна бухта) и идите в большой коридор (тот, в который попали после разборок с ранкором). Там открылась новая дверь.

При помощи способностей «ускорение движения» и «прыжок» преодолейте район с наэлектризованной водой.

Секрет 4. В коридоре на другой стороне зала с наэлектризованной водой есть комната, поделенная площадкой *на два уровня. Запрыгните на верхний уровень, взорвите коричневые баки с топливом и увидите маленький проход в углу. Ползите туда.*

Вернитесь вниз. Вскоре вам попадется комната с тремя рычагами. Вам надо сначала нажать рычаг посередине, потом тот, что справа, потом снова тот, что посередине. Вы только что отключили электричество в воде. Вернитесь в тот район, прыгните в воду и увидите подводную пещеру. Плывите в нее. Когда вынырнете, бегите к концу узкого причала, и за вами прилетит корабль.

Сценарий 3: «Эскорт ценного груза»

Девятый этап. Транспортный корабль (Rebel Transport)

Первым делом спуститесь вниз. Там увидите истребитель X-Wing. Это место вы никак не пропустите. Внимательно смотрите на стены. В одной стене вы увидите окно, за которым

есть рычаг. При помощи способности «притягивание предметов» дерните за рычаг. Теперь истребители смогут взлететь.

Вы увидите, как поднимется огромный лифт. Бегите туда и под тем местом, где он был, увидите решетку. Разрежьте ее и спрыгните в проход.

Секрет 1. В одном конце коридора стоит пушка. Подойдите к ней и нажмите выключатель на стене слева. Встаньте вплотную к пушке и посмотрите немного ниже, на ее основание. Нажмите пробел и теперь сможете стрелять из пушки, хотя толку от этого никакого не будет.

В другом конце этого коридора — вертикальный проход, залитый синим светом. Там пониженная сила тяжести, и при помощи прыжка вы легко доберетесь до двери наверху. Но не забудьте прихватить карбонитовое ружье, которое тут плавает рядом с мертвыми солдатами.

Вскоре вы окажетесь в районе, который словно бы находится под полом какого-то зала. Вы увидите дыры, через которое можно пролезть в помещение выше. Минуйте еще один район наподобие этого и поднимитесь на лифте. Прикончите всех пиратов и продолжайте свой путь. Вскоре вы окажетесь в медотсеке. Если вас сильно ранило, можете воспользоваться услугами дроида-медика (подойдите к нему вплотную и нажмите пробел). В медотсеке есть большая двойная дверь, на нее пока не обращайте внимание, а идите в пролом в стене.

Поднимитесь на лифте в комнату управления (если у вас есть способность «убеждение», примените ее сейчас!). Перебейте всех пиратов, разбейте стекло (если оно уже и так не разбито). Войдите в комнатку и возьмите у мертвого офицера ключ. Идите обратно в медотсек, по пути нажав кнопку на стене, закрытую желтым силовым полем. Это даст сигнал к эвакуации.

Добравшись до медотсека, идите в большие двойные двери, которые теперь будут открыты. Минуйте еще одни двойные двери, поднимитесь на лифте.

Скоро перед вашими глазами обрушится труба-коридор, по которой эвакуировался персонал. Мара скажет, что ей надо как-то подчинить (?) этот коридор.

Секрет 2. Сохраните игру. Запрыгните на крышу коридора-трубы впереди и бегите в противоположный конец, где стоят солдаты Повстанцев. По дороге перерубите мечом «канат», поддерживающий коридор-трубу. Добежав до противоположной стороны, повернитесь и перерубите еще один «канат». Коридор-труба упадет вниз. Соскочите туда и пробегитесь немного вперед - вам зачтется секрет. Теперь быстро запрыгните в проход, где видели солдат Повстанцев. Не медлите, иначе электрические разряды вас убьют.

Идите дальше, уложите всех пиратов. Вскоре вы найдете закрытую дверь. Сохраните игру.

Секрет 3. Нажмите на выключатель на стене слева от двери. Теперь бегите обратно в коридор, поверните направо. Увидите, как из открывшейся в стене ниши выезжает R2 (робот, похожий на бочку с ногами по бокам). Успейте заскочить в нишу прежде, чем дверь закроется. Внутри ниши есть выключатель, открывающий дверь.

Встаньте вплотную к R2 и нажмите пробел. Робот завернет за угол и откроет для вас дверь. Быстро убейте врагов за дверью! Вы должны сделать это так, чтобы в R2 ни разу не попали, иначе не сможете добраться до следующего секрета (раненый робот попросту убежит и потом не будет стоять на месте, норовя все время улизнуть от вас).

Секрет 4. Толкайте R2 и таким образом подведите его к двери в конце коридора, противоположном той нише, из которой он появился. При этом дроид откроет эту дверь. Заскочите в нее и получите самонаводящиеся ракеты.

Далее вам встретятся два лифта. Когда поднимитесь на лифте, включится заложенная рядом мина. Чтобы избежать неприятностей, бегите прямо из лифта подальше от мины — у вас есть пара секунд. Взгляните вверх и увидите две заминированные двери. Не обращайте на них внимания. Идите в зал с контейнерами. Запрыгните на контейнеры. Пираты начнут поднимать контейнеры на свой корабль, поэтому спрыгните вниз, иначе силовое поле вас раздавит.

Секрет 5. Используя способность «видеть скрытое» или фонарь/инфракрасные очки, вы увидите немного выше пола комнату управления. Разбейте стекло, закиньте в эту комнату что-нибудь взрывающееся, чтобы подорвать заложенные мины. Потом запрыгните в эту комнату.

Вернитесь в зал, где были контейнеры и поднимитесь на лифте.

Когда окажетесь в зале, где был голокрон (Holocron, та штука, из-за которой все и случилось), вы обнаружите, что его украли, а на его месте лежит сверхзаряд Силы. Рядом с этим залом есть еще два.

Секрет 6. В одном из них вы увидите два контейнера, стоящих у стены один на другом. Сдвиньте их в сторону и увидите решетку. Разрежьте ее и запрыгните в отверстие. Получите инфракрасные очки и секрет.

Секрет 7. *Итак, вы стоите в этом помещении (секрет 6), при помощи способности «прыжок» подпрыгните прямо вверх. Вы окажетесь на площадке, в дальнем конце которой лежит суперщит.*

Идите по проходу вниз, там разрежьте решетку и спрыгните в отверстие. Нажмите все выключатели в двух комнатах управления, откроется дверь в активную зону реактора. Идите туда и далее по дорожке. Увидите круглую решетку. Разрежьте ее и идите в открывшийся проход.

Прикончите всех пиратов в следующем районе. Там уменьшена сила тяжести, и вы можете перемешаться по воздуху при помощи клавиш «прыжок» и «приседание». У самого потолка вы увидите комнату управления. Под ней, немного сбоку, есть решетка. Разрежьте ее и идите по проходу. Дойдя до шахты лифта, спуститесь вниз. Там есть несколько контейнеров. Вам надо найти открытый контейнер и заскочить в него прежде, чем он закроется. Времени у вас не очень много, так что не тратьте его на бессмысленные обмены выстрелами с врагами. Найти искомый контейнер вам поможет стоящий рядом с ним робот-погрузчик (серебристого цвета). Войдите в контейнер и этап пройден.

Десятый этап. Орбитальная верфь (Orbiting Ship Yards)

На крышах контейнеров в том зале, где вы начинаете, лежат кое-какие вещицы.

Когда возьмете их, идите в соседнюю комнату и нажмите выключатель на стене. В следующей комнате вы заметите синий выключатель, который можно повернуть только при помощи гаечного ключа. Пока что не обращайте на выключатель внимания и соскочите вниз.

Перед тем, как войти в красный зал, нажмите два выключателя на стенах. Это уменьшит силу тяжести. Теперь вы можете спокойно перелететь через красный зал. Оказавшись на другой стороне, убейте робота-погрузчика и возьмите у него синий ключ.

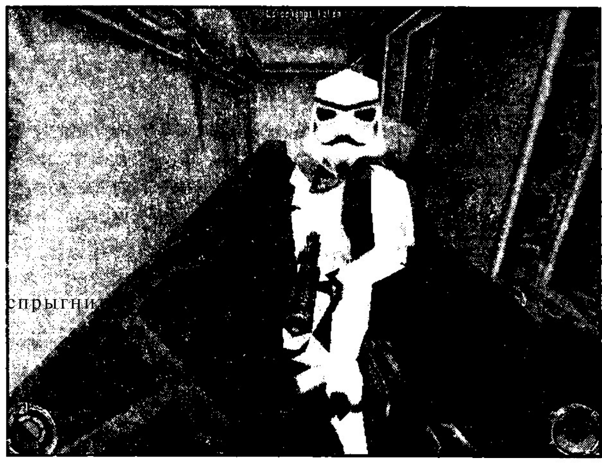
Секрет 1. *На платформе, где стоял робот, повернитесь налево. Увидите стену, которую можно взорвать. Войдите в новый район.*

Перед тем, как преодолевать красный зал, снова нажмите два выключателя на стене. Теперь путь безопасен. Идите в комнату, где видели синий выключатель и поверните его: откроется люк. *Сохраните игру! Теперь* вам надо подняться по красной шахте наверх, в

еще одну дверь. Самый простой способ это сделать - смотреть вверх и все время нажимать клавишу «прыжок». Времени терять в шахте нельзя, иначе Мара умрет. Откройте люк, заскочите внутрь и еще раз сохранитесь. С первого раза у вас, скорее всего, не получится.

Двигайтесь вперед и в конце концов окажетесь в круглой комнате, где сверху есть платформа. На платформе есть еще один выключатель, который надо повернуть при помощи синего гаечного ключа. Идите дальше. Вам придется преодолеть еще одну опасную шахту, но на этот раз будет намного проще - люк ближе.

Секрет 2. С другой стороны люка вы увидите бронежилет, лежащий по другую сторону провала. Допрыгните до него.



Теперь соскочите в комнату ниже. Убейте робота-погрузчика и возьмите у него желтый ключ. В комнате управления рядом с этим местом на полу есть два желтых выключателя. Поверните их и спрыгни конвейера.

Все конвейерные ленты заканчиваются силовым полем, которое опасно для вашего здоровья, так что вовремя спрыгивайте вниз. В конце концов вы окажетесь на дне маленькой шахты. Идите вниз по коридору. Берегитесь сборочных роботов и электрических полей.

Секрет 3. Когда минуете коридор, где все время сверкают молнии, окажетесь в квадратной темной комнате. Посмотрите на потолок, увидите там проемы. Запрыгните в один из них. Обойдите этот район и получите секрет.

Секрет 4. После секрета 3 спрыгните вниз. В комнате на стенах уничтожьте две красных панели мечом и соскочите в отверстие в полу. Чтобы выбраться, нажмите там два выключателя на потолке или воспользуйтесь способностью «прыжок».

Идите вперед по коридору, потом прыгните. Дальше вам придется пострелять.

Чуть впереди будет район, полный пиратов и сборочных роботов. Убейте их, найдите выход. Чтобы эта дверь открылась, расстреляйте две камеры на потолке.

В следующей комнате вы увидите стационарную пушку. Подберите боекомплект для нее (лежит рядом с самой пушкой) и идите к дальним дверям. Они откроются, оттуда выскочат пираты. Бегите к пушке и уложите их. Вы можете сделать это и своим оружием, но к чему тратить патроны?

Когда всех уложите, идите в дверь рядом с той, через которую пришли в эту комнату. Вскоре вы доберетесь до конца этапа.

Одиннадцатый этап. База Каерробани (Kaerrobani's Base)

Идите в район с фонтаном. Одно ответвление пути оттуда ведет в бар, где вас узнают, и начнется стрельба. Если же вы в бар вообще не заглянете, то и неприятностей будет меньше, благо полезных вещей там немного.

Идите по большой лестнице, увидите мост над водой. Обратите внимание на балконы по обе стороны моста. Хотя эти балконы и не являются секретами, но на них лежит много полезных вещей. Вот только допрыгнуть до них сложно.

Вскоре вы окажетесь в районе, где река образует водопад. Тут есть много огромных дверей. Откройте одну из них (другие не открываются) и идите на рынок. Уложите там всех врагов, потом запрыгните на крышу. Чуть пройдите по крышам, и вы увидите столб. Чтобы попасть на него, достаточно просто сойти с крыши - уменьшенная сила тяжести позволит вам очутиться на столбе без проблем. Теперь спрыгните на дорожку под столбом. Обойдите столб и нажмите кнопку сзади на нем.

Идите дальше по черной дорожке. Скоро вы окажетесь на новой дорожке, где с двух сторон будут трубы, из которых дует ветер, норовящий сбросить вас вниз. Сейчас не худо бы сохраниться.

Секрет 1. Сохраните игру перед второй парой труб. Приготовьте меч и дождитесь, пока уляжется ветер, дующий из трубы. Включите способность «ускорение движения» и бегите в трубе слева (из которой и дует ветер), разрежьте ворота. Зайдя в них, запрыгните в нишу слева (желательно это сделать до того, как ветер снова усилится).

Если вас снесет ветром, то вы окажетесь в районе, залитом водой. В одном из углов есть решетка. Разрежьте ее мечом, и вас затянет течением. В конце концов вы всплывете и сможете еще раз попытать счастья с секретом 1.

Когда закончите с секретом и пойдете дальше, то очутитесь в комнате, где течет вода и есть рычаги. Дерните за первый из них, и поднимутся каменные блоки. Прыгните на них и при помощи «притягивания предметов» дерните за второй рычаг, находящийся за силовым полем. Поднимется второй ряд каменных блоков, а те блоки, на которых вы стоите, опустятся. Вам нужно успеть запрыгнуть на новые блоки. Теперь снова дерните за рычаг при помощи «притягивания» и запрыгните на третий ряд каменных блоков, а оттуда - на берег. Пройдите через дверь, разрежьте решетку. Приготовьте барабанную винтовку и плывите в проход. Там будет много драгонов (красных «рыб»), убейте их всех.

Секрет 2. Всплывите, переведите дыхание и нырните. Рядом с тем углом, из которого вы попали в этот аквариум, есть решетка в стене. Разрежьте ее мечом и плывите туда. Там есть «оживление».

Всплывите, залезьте на крышу бетонного здания. Разрежьте решетку и спрыгните вниз. Идите вперед, попадете в музей Каэрробани (в одном месте на подставке стоит голова 8Т88, того робота, который «подставил» Кайла в первом Jedi Knight).

Как добраться до голокрона? В одной из ближайших комнат есть маленький бассейн. На его дне - решетка. Разрежьте ее, и вас засосет вода. Когда снова сможете управлять Марой, плывите в нижний туннель, всплывете в комнате с маленьким водопадом. Идите дальше, нажмите выключатель и минуте дверь. Вот и голокрон.

При помощи способности «прыжок» доберитесь до него, платформа опустится, и вы окажетесь лицом к лицу с ногри. Убейте их и идите по коридору.

Дальше все достаточно просто. Вскоре вы поднимитесь на лифте, уложите пиратов с ракетными установками. Вернитесь в район рынка, потом идите к самому началу этого этапа. Идите другой дорогой, увидите конвейер. Идите вдоль него. Окажетесь в комнате с ящиками. Сверху есть проход, запрыгните в него. Далее вы попадете в круглый зал, охраняемый пиратами. Уложите их и спуститесь вниз. Откройте дверь немного дальше выключателем на стене, и вы сможете покинуть это «гостеприимное» место.

Сценарий 4: «Храм Сита» (Scenario 4: Sith Temple)

«Место это наполнено Темной стороной Силы. Оно — зла царство. И в него должен идти ты» — Йода, Джедай-Мастер («Звездные войны», фильм второй)

Двенадцатый этап. Темное болото (Dark Swamp)

Среди ваших врагов теперь будут дианоги. Драться с ними придется в воде. Чтобы победить их, все время чуть отступайте, дабы у вас было пространство для взмаха меча. Дианоги сами будут приближатся к вам.

Кроме дианог, будут еще и огромные болотные вампы (Swamp Wampas). С этими здоровенными тварями сражайтесь так же, как и с ранкором (см. этап #8).

Много неприятностей вам доставят и стреляющие колючками растения (Dart Vines). Учтите, ваш меч может отражать колючки точно так же, как и огонь бластеров. Кроме этого, вы можете пройти мимо этих растений, используя способность «убеждение».

Чаше включайте автокарту и способность «видеть скрытое». Таким образом вы сможете увидеть подводные водовороты, которые способны утащить вас в глубокие вертикальные шахты, где вы погибнете. Вырваться из водоворота можно, если успеете задействовать «ускорение движения».

Помните о ясаламири. Эти существа способны лишать вас ваших способностей, так что обходите их стороной.

И одна последняя деталь: кроме вашего меча никакое оружие не действует. Хе-хе-хе...

Прежде всего, повернитесь и осмотрите деревья позади: там есть сверхзаряд Силы. Далее при помощи способности «убеждение» минуйте статую Сита.

Секрет 1. Миновав первый водоворот, увидите одинокую лиану/ветку. Слева от нее проход, ведущий к пруду. В пруду сидит дианога. Убейте ее и возьмите рюкзак на дне.

Секрет 2. На первой «прогалине» в центре вы увидите коричневое дерево (или столб). Справа от него проход дальше, а слева - склон, по которому можно взбежать или запрыгнуть. Наверху есть площадка и секрет.

Секрет 3. Вскоре вы очутитесь в районе с несколькими лианами и майлоками. Убейте их всех. Используйте способности «ускорение движения» и «прыжок» и само дерево в качестве трамплина, чтобы запрыгнуть на выступ. Вообще-то выступов два, но вам придется столкнуть с первого выступа ясаламири, чтобы он не блокировал ваши способности и тогда сможете допрыгнуть до второго выступа и секрета.

Секрет 4. Идите налево от последнего секрета и очутитесь еще в одной открытой аллее. Ее пересекают большие ветви. Одна — коричневатая, другая — зеленая. Запрыгните на зеленую, потом на коричневую и идите по ней до конца. Найдете сверхзаряд Силы и секрет.

Идите вперед и найдете челнок Кайла. На ящике есть кое-что, но тут же лежит и мина.

Вскоре после этого вы упретесь в тупик. Восстановите свое здоровье до максимума! Под каменистым проходом вы увидите статуи. Между ними будет изображение лица. Примените способность «видеть скрытое» и нажмите пробел. Откроется проход. Плывите в подводную пещеру и убейте дианогу. В принципе, от нее можно удрать, но лучше убить. Почему - см. дальше.

Бой с Темной Марой

Миновав тунель, вы окажетесь в маленьком храме. Тут стоит ваш двойник, созданный Темной стороной Силы. Темная Мара весьма сильна. Она может использовать способности «ослепление», «прыжок» и особенно часто применяет «молнию».

Лучший способ с ней разделаться — использовать воду. Как только вас ранят (если вы не используете «защиту» и «впитывание»), отступите к воде. Иногда темная Мара за вами не пойдет, так что залечите раны. Если же она за вами увяжется, прыгайте в воду. Теперь понимаете, зачем мы убили ту дианогу? Не сражайтесь с Марой в воде! Вместо этого выскочите и бегите к ступеням. Пока Мара будет барахтаться в воде, у вас будет некоторое время приготовиться. Не сражайтесь с Марой и в узком проходе между водой и залом. Тут она вас быстренько на ломтики нарежет.

Когда закончите с Марой, идите по проходу, который откроется внутри зала.

Секрет 5. Сразу после боя с Марой вы попадете в затопленную пещеру. Прикончите двух ногри с ножами, которые могут там быть. Нырните в пещеру, разрежьте мечом лианы впереди. В новой комнате будет дианога. Убейте ее и увидите на дне прохода дырку, которая ведет к секрету.

Секрет 6. Когда выйдите из воды, то перепрыгните через камни в еще один район. Там есть вампы и майлоки. Убейте их и повернитесь в ту сторону, откуда пришли. Вверху есть платформа с полезными вещами. Используйте «ускорение движения» и «прыжок», чтобы добраться до нее.

Секрет 7. Идите по проходу, пока он не разветвится. В левом ответвлениии есть маленькая пещера с таким нужным «оживлением».

Вскоре после этого вы снова окажетесь в тупике. Рядом стоит статуя, смотрящая на стену. Используйте способность «видеть скрытое» и обнаружите проход.

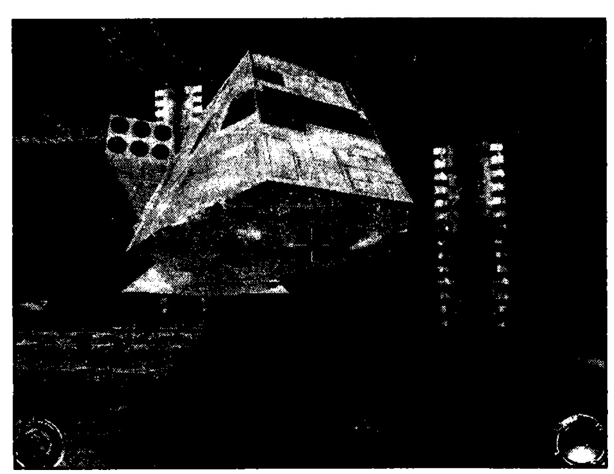
Секрет 8. Теперь вы очутитесь в последнем открытом районе перед входом в храм. Там есть большой столб, а рядом — выступ, на который вы можете запрыгнуть, на выступите сидит ясаламари. Сверху есть еще один выступ, но на него нельзя попасть из-за ясаламари. Присядьте и толкайте ясаламари как можно дальше направо (если вы стоите лицом к стене). Отойдите как можно дальше влево, затем примените способность «прыжок».

Далее идите ко входу в храм и окончанию этапа.

Тринадцатый этап : Храм Сита (Sith Temple)

На этом этапе вам впервые встретятся ворскры. Помните, они могут прыгать и очень опасны. Против них почти не действуют ваши способности, исключение составляет только «разрушение».

Идите по коридору к двери. Примените способность «видеть скрытое» и посмотрите справа от двери. Увидите выключатель. Двигайтесь дальше и придете в огромный зал.



Войдите в сооружение с остроконечной крышей. В комнате справа от входа есть затопленная водой трещина. Там лежит «оживление».

Вернитесь в основной зал и найдите еще одно сооружение с остроконечной крышей. Оно затоплено водой. Сохраните игру и войдите. Плывите по коридору, поверните налево (над вами будет ниша, заполненная возду-

хом, где вы можете перевести дыхание). Плывите в маленькую пещеру внизу, потом поверните направо. Вскоре слева появится еще одна комната с заполненной воздухом нишей. Чтобы найти ее, идите вдоль подводной лестницы.

Секрет 2. Если пойдете по этому проходу налево до конца, то увидите наклонную дорожку. Идите по ней, попадете на своеобразную арену. Там в нишах притаились сразу три (!) ворскра. Если сможете их одолеть, то идите в нишу слева. Стена там - иллюзия. Используйте способность «видеть скрытое» и получите «оживление».

Секрет 3. Вернитесь в подводный проход. Из ниши с воздухом плывите вниз к стене с тремя фресками. Та, что в центре — иллюзия. Используйте способность «видеть скрытое» и сможете пройти.

Вернитесь в нишу с воздухом. Слева от последнего секрета есть фреска. Подплывите к ней и нажмите пробел. Камень немного сдвинется. Вам придется проделывать эту операцию несколько раз, пока он не откроет проход. За этим проходом есть затопленная комната. Выход - в левом верхнем углу.

Всплывите в комнате с двумя статуями-убийцами. В конце этой комнаты дверь. Используйте способность «видеть скрытое», чтобы найти выключатель.

Войдите в двухъярусную комнату с майлоками и ногри. Прикончите их всех. Запрыгните на второй уровень. Идите по дорожке, пока не упретесь в тупик. В потолке есть отверстие, запрыгните в него.

Идите по проходу, потом спрыгните вниз. Приземлитесь в пруду и сразитесь со статуями. Обратите внимание, что в этой комнате есть выступ, на который вы можете запрыгнуть. Там есть полезные вещи и можно укрыться на время от врагов и восстановить здоровье.

Когда покинете этот зал, окажетесь в проходе, в который выходят четыре комнаты. Убейте всех врагов в них. В последней комнате слева есть фреска на стене. Примените способность «видеть скрытое» и узнаете, что это - выключатель.

Секрет 4. Нажав выключатель, идите обратно в зал. На полу есть маленькая лужа воды. Раньше вам там не удавалось нырнуть, а теперь вы сможете это сделать.

Сохраните игру.

Вернитесь в комнату с выключателем и войдите в открывшуюся дверь. Лифт опустит вас в воду. Как только коснетесь дна, включите «ускорение движения» и неситесь по проходу. Вскоре окажетесь в комнате, где можно всплыть. В этой комнате есть две дианоги, так что быстро вылезайте из воды. Не стойте на маленьком выступе, так как дианоги могут вас там достать (правда, не всегда). Идите дальше в проход.

Секрет 5. Убейте этих дианог. В их пруду есть решетка, которую можно разрезать. Плывите туда. Вас забросит в помещение с водой, где можно подобрать кое-что полезное. Выход оттуда — люк под поверхностью воды.

Получив секрет, вылезайте из пруда. Минуйте две комнаты с пересекающимися балками и войдите в зал. Откройте большую серую дверь и этап пройден.

Четырнадцатый этап: Катакомбы храма (Temple Catacombs)

Вам встретятся Ситы-зомби (Sith Undead Warriors). Они способны метать молнии. Если у вас есть способность «впитывание», то они не представляют для вас никакой угрозы. Если же у вас нет этой способности, то быстро забегайте к ним сзади и бейте мечом. Они неповоротливы, но если стоят к вам лицом, могут нанести серьезные ранения.

Бегите по проходу, пока не окажетесь в комнате с водой и двумя столбами. Запрыгните на вершину столбов. Там есть сверхзаряд Силы и емкости с бактой.

Чуть дальше вы окажетесь в огромном зале. Это — центр этого этапа, вы еще сюда не раз вернетесь.

Сейчас идите направо (если стоите спиной к входу) и спрыгните в аллею с врагами.

Секрет 1. Когда упадете в аллею, прямо перед вами будет выступ в противоположной стене. Соскочите на следующий выступ под вами, потом при помощи способности «прыжок» заберитесь на этот выступ. Идите по нему (потолок все время понижается), пока не увидите вход в пещеру. Там рюкзак.

На другом конце этой аллеи есть маленькая наклонная дорожка, ведущая в пещеру. В пещере смотрите на потолок. Там есть отверстие, в которое вы должны запрыгнуть. Прикончите ворнскра. Идите дальше в просторную пещеру. Там опять враги (ворнскр и майлоки). Идите по боковой дорожке вверх вдоль аллеи в проход храма. Там есть кнопка, нажмите ее. Теперь пройдите через треугольную дверь в конце зала. Уничтожьте две статуи, затем спрыгните в пруд. Спускайтесь вниз, пока не выйдите из водопада. Прикончите еще парочку статуй и встречайте вашего учителя.

Сражение с Темным Кайлом Катаном

Кайл - отличный боец. Он будет использовать против вас «убеждение», «захват» и «молнию». Он почти всегда блокирует вашу первую атаку, так что фокус состоит в том, чтобы сразу за первым ударом нанести второй. Бейте два раза мечом (клавиша Fire Secondary) и кружите вокруг Кайла. Очень неплохо сражаться с помощью «ускорения движения». Есть смысл попытаться взять Кайла измором — восстанавливайте здоровье при помощи «лечения», избегая ударов Кайла. Обратите внимание на сверхзаряды Силы в углах этой комнаты.

Когда вы нанесете Кайлу достаточно ранений, он исчезнет. Выступ, ранее укрытый силовым полем, теперь открыт.

Секрет 2. Когда в первый раз победите Кайла, прыгните на выступ с двумя статуями. Спрыгните в дыру, выйдите оттуда, затем быстренько вернитесь туда, куда упали. Пол поднимется. Примените способность «видеть скрытое» и вот он, ваш секрет.

После путешествия по длинному проходу, вы окажетесь в районе с парочкой ворнскров. В одной из комнат рядом вас поднимет вверх. Там полно растений, стреляющих колючками. Расправьтесь с ними и поднимитесь по ступеням. В конце прохода есть кнопка, нажмите ее.

Вернитесь в проход, который прошли, чтобы нажать эту кнопку. В конце этого длинного коридора есть кнопка, нажмите ее. Вернитесь в основной зал, на платформу с двумя статуями (это ориентир для вас).

Идите к кнопке и дальше по другому проходу (тому, который ближе).

Вы окажетесь на платформе. Двери там вы открыть не сможете, но не беспокойтесь. Сохраните игру. Повернитесь и при помощи «ускорения движения» и «прыжка» доберитесь до платформы слева (слева - если стояли лицом к открытому пространству).

Вы окажетесь на той самой платформе, которую видели в самом начале этапа. Тогда вы шли в проход справа от больших дверей, теперь вам надо идти налево. Идите по проходу (придется убить ворнскра) до маленького пруда, где есть сверхзаряды Силы.

Секрет 3. Прыгните в пруд. Вы увидите барельеф на стене. Примените способность «видеть скрытое» и сможете идти по новому проходу.

Получив секрет, вернитесь назад и идите по проходу справа. Когда выйдите из этого коридора, поверните направо и нажмите кнопку. Через щель в стене вы увидите зал, в центре которого стоит Кайл. Идите вдоль щели и получите совет от Кайла.

Вскоре вы окажетесь в зале с водой, тремя столбами и дверью (на ней изображение лица). Пройдите в дверь. За ней еще один большой зал с колоннами. С одной стороны есть ковер, ведущий к тому месту, где должен быть лифт. Убейте статуи и нажмите кнопки внутри колонн. Приедет лифт. Поднимитесь на нем.

Идите за ковром и откройте дверь. Окажетесь в комнате, где видели Кайла. Его там уже нет. Спрыгните в дыру в полу. Идите в длинный, темный зал. В конце зала статуя. Подойдите к ней, включите, перебейте врагов (если у вас есть способность «впитывание», то это вообще бойня, а не сражение). Если же этой способности у вас нет, то бегайте и убивайте врагов поодиночке ударом в спину. Прикончив врагов, идите к последнему гробу слева (если смотреть от входа). Там вода, нырните.

Когда всплывете, окажетесь в коридоре. Убейте зомби и идите в конец коридора. Нажмите выключатель.

У вас есть возможность выбора туннелей. Идите по тому, который ведет к затопленной водой пещере. Внизу есть есть один туннель, плывите туда. Учтите, в воде притаилась дианога.

Секрет 4. В воде рядом с дианогой есть трещина в полу. Если пойдете по ней. найдете «оживление».

Пройдя по новому проходу, вы снова окажетесь в центральном районе на платформе с двумя статуями. Но на стенах теперь появились новые фрески и новая кнопка.

Нажав пробел перед фреской, вы ее измените. Нажав кнопку, вы или откроете дверь, или получите удар молнии (если у вас есть «впитывание», то вам это безразлично).

Нажмите на фреске справа один раз. Нажмите на кнопку. Откроются двери, но силовое поле не дает пройти. Снова измените фрески Теперь человек в капюшоне (слева) будет держать меч впереди себя, а лысый опустит меч и поднимет руку. Нажмите на кнопку, двери еще немного откроются.

Поменяйте фрески гак, чтобы оба человека подняли мечи над головами. Нажмите кнопку. Уничтожьте две статуи и спуститесь на лифте перед троном. Примените способность «видеть скрытое» и нажмите кнопку на стене.

К платформе в центре медленно протянется мост. Идите на платформу.

Появится Кайл и предъявит вам ультиматум. Когда он закончит болтать, повернитесь к нему спиной и сойдите с платформы.

Победа над Темным Кайлом

Как говаривал Оби-Ван Кеноби: «Есть альтернатива бою» («Звездные войны», фильм первый)

Побить Кайла нельзя. Он просто не умирает. Его надо не убивать, а остановить.

Для этого внимательно осмотрите комнату. Видите картину на стене? Ни на какие мысли она вас не наводит?

Выключите меч и встаньте под портретом.

Андрей Шаповалов

DIABLO: HELLFIRE

Разработчик	Sierra
Издатель	Sierra
выход	декабрь 1997 г.
Жанр	RPG + аркада.
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Минимальные / оптимальные требования:
Операционная система — Windows 95.
Процессор - 486 DX-2 66 / Pentium 120.
Оперативная память - 8 Мб / 32 Мб.
Привод CD-ROM — четырехскоростной / восьмискоростной.
Видеоплата — 1 Мб / 2 Мб.
Звуковая плата — аналогичная SoundBlaster, 8 бит / 16 бит.
170 Мб свободного места на жестком диске, обязательное наличие диска с игрой Diablo.

«Ну вот, опять **Diablo!**» — воскликнут наши читатели, и в какой-то степени будут правы. Действительно, об этой игре не писал только ленивый. Можно подумать, что все о ней уже известно и возвращаться к ее описанию не стоит. Мы же надеемся, что у игры за это время появилось много новых поклонников, к тому же, на радость всем фанатам игры **Diablo,** наконец-то вышли дополнительные уровни - **Diablo: Hellfire.**

Для тех, кто уже играл в **Diablo,** освоение новых уровней не составит труда, но возможно, что из нашего описания и они почерпнут для себя что-то новенькое, тем более, что мы попытались собрать в нем максимум информации по игре.

По сути в игре ничего не поменялось, и, как раньше, ваша главная задача — победить Дьябло. Зато по части уровней - спешим вас порадовать — появилось много нового и интересного. Например, появился дедулька, который мирно пасет коров. На определенном этапе игры он даст вам задание. На кладбище у церкви появился склеп, в который вы сможете спуститься. Кроме того, теперь ваш герой будет быстро бегать по городу, что значительно ускорит покупку необходимых вам вещей и не будет отвлекать вас от игрового процесса. Ну и конечно, нужно отметить появление двух новых персонажей (героев): monk (монах) и bard (певец). Первый персонаж вооружен посохом, которым владеет виртуозно - он бьет одновременно всех противников, стоящих рядом с ним. Особенностью второго является способность держать по мечу в каждой руке. В игре появилось также много новых монстров и загадок.

Перед началом игры вы сможете выбрать уровень сложности, на котором собираетесь играть, так что сможете попробовать свои способности как на легком (если вы новичок), так и на самом сложном уровне, а от этого игра становится еще интереснее.

В общем, игра осталась такой же увлекательной, как и была, только стала заметно разнообразнее и интереснее.

Легенда

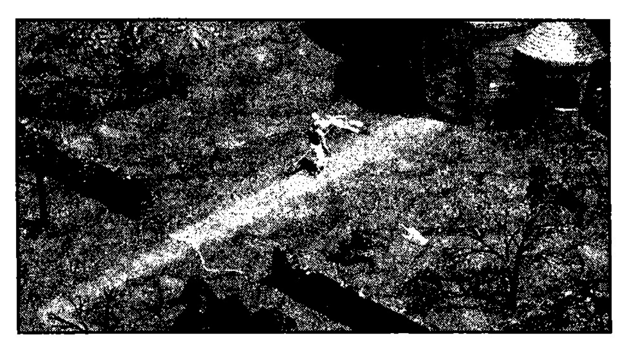
Эта история началась очень давно. Семь демонов - правителей Ада - не поделили власть и перенесли свои «разборки» на Землю. В результате, как обычно, пострадали

простые смертные, которым пришлось взвалить на свои плечи всю тяжесть борьбы с темными силами. Путем титанических усилий они победили, и трое главных демонов - Мефисто (Mefisto), Баал (Baal) и Дьябло (Diablo) — были заточены орденом магов в особые магические кристаллы и помещены в различные части света. Кристалл с Дьябло хранился в древнем монастыре ордена магов, расположенного возле города Тристрам (Tristram). Но шло время, и от монастыря великих магов остались одни руины. Пришедшие в те места проповедники церкви соорудили на месте руин кафедральный собор, справедливо рассудив, что свято место пусто быть не должно.

Жизнь на Земле текла своим чередом, а дух Дьябло накапливал силы для освобождения. То ли кристалл дал трещину, то ли маги не учли всей мощи этого демона, но со временем он научился воздействовать на умы людей, находящихся поблизости. И жертвой своей демон избрал архиепископа Лазаря (Lazarus). Выбор был не случаен — Лазарь являлся ближайшим советником короля Леорика (Leoric). Сам Леорик родился в северном королевстве Вестмарч (Westmarch) и прославился там как верный сын церкви и святой воин, исповедовавший религию Закарум (Zakarum) — культ Света. Придя в королевство Хандарас (Khandaras) Леорик объявил себя королем. И такова была его добрая слава, что народ согласился с его притязаниями. Как и полагается святому воину, замок свой Леорик постороил рядом с местным религиозным центром — тем самым собором, под которым таился неугомонный Дьябло. Постепенно характер Леорика изменился. Он уверил себя, что все кругом — враги, думающие только о том, как бы захватить трон, а единственный настоящий друг короля — архиепископ Лазарь. Разумеется, тут не обошлось без участия Дьябло.

Однако никто об этом не узнал. Леорик постепенно уверовал в то, что королевство Вестмарч (его родина, между прочим!) жаждет напасть на Хандарас. Поразмыслив, король решил перехитрить своих врагов и отобрать у них инициативу. Для этого он послал свою армию на север, чтобы она напала на Вестмарч первой.

Между тем Лазарь твердо вознамерился освободить Дьябло из заключения. Для этого надо было вонзить кристалл с демоном в голову подходящей жертве. Жертвой архиепископ избрал сына короля, принца Альбрехта (Prince Albrecht). Когда до несчастного отца дошла весть об исчезновении его единственного сына, он впал в бешенство и, решив, что виной всему — жители города Тристрама, обрушил на них весь свой гнев, требуя вернуть сына. Многих жителей Тристрама казнил Леорик, но так и не нашел Альбрехта. А тут еще вернулся начальник его гвардии Лакданан (Lachdanan) и поведал о полном разгроме армий короля на севере. Леорик окончательно сошел с ума. Видя его состояние, Лакданан начал умолять короля отречься от престола. Естественно, Леорик наотрез отказался, а «предателя» Лакданана приказал убить. Между верными королю слугами и друзьями Лакданана завязался бой. Лакданан победил и убил безумного короля. Умирая, Леорик проклял своих слуг, пообещав, что они будут служить ему вечно и после своей смерти. И проклятье сбылось — вскоре после похорон короля его умершие подданные стали воскресать, наводя ужас на жителей Тристрама.



Тогда архиепископ Лазарь предложил разыскать пропавшего сына короля и посадить его на трон, после чего все должно бы-

ло вернуться на круги своя. Жители города последовали за архиепископом в подземелья под кафедральным собором и там попали в руки демона Мясника. Сам подлец Лазарь исчез.

В Тристраме осталось лишь несколько жителей, по тем или иным причинам не пожелавших покинуть обреченный город.

Как раз в это время в Тристрам пришел путник. То был человек, родившийся когда-то в городе, но потом отправившийся на поиски приключений в другие земли. Сыграть роль этого человека и предложено вам.

Итак, герой вернулся домой...

Управление игрой

Для начала вам предложат выбрать персонаж, которым будете играть, и уровень сложности. Тут создатели Hellfire внесли очень приятное изменение в процесс игры. Как вам, возможно, уже известно, победив Дьябло, вы сможете начать новую игру и выбрать тот самый персонаж, которым только что победили. При этом у вас останутся предметы и деньги, которые персонаж нес на себе в момент последнего сохранения игры, а сам он сохранит все свои параметры. Однако при новом прохождении игры тем же самым персонажем вы не могли повышать его уровень, т. к. очков опыта за уничтожение чудовищ ему уже не давали. А в Hellfire, если вы начнете игру со «старым» персонажем, но на более высоком уровне сложности, чем в предыдущий раз, вам за убитых чудовищ очки опыта давать будут. Иначе говоря, если вы убили Дьябло воином 25-го уровня при сложности игры Normal, то, начав новую игру на сложности Night-mare этим же воином, вы можете «поднять» его до 32-33 уровня.

После начала игры вы окажетесь в городке Тристрам. Для передвижения по городу щелкните на нужном месте левой клавишей мыши. Драться в городе вы не можете, ваши враги обитают лишь под землей. Чтобы напасть на врага, просто наведите на него курсор и, когда его очертания подсветятся, щелкните левой клавишей мыши. Правая клавиша служит для применения выбранного в данный момент заклинания. Чтобы поднять предмет с пола, повернуть рычаг или открыть дверь, просто щелкните на нужном предмете левой клавишей мыши.

Для экипировки вашего героя и ознакомления с его возможностями служит панель управления, расположенная в нижней части экрана.

Слева находятся следующие кнопки:

Char - выдача текущей информации о герое;

Quest - дневник, где записаны все полученные на данный момент, но еще не выполненные задания (квесты);

Map - карта уровня (работает только в подземельях);

Menu — позволяет вам начать новую игру, сохранить текущую игру (учтите, сохраненная игра всего одна), загрузить игру, выйти в Windows или поменять некоторые игровые настройки. Кстати, в Hellfire к настройкам, помимо изменения яркости экрана и звукового сопровождения, добавилось одно новшество — теперь можно менять скорость ходьбы вашего персонажа. При этом персонаж начинает носиться как угорелый, что очень удобно, т. к. позволяет экономить кучу времени. К сожалению, действует этот «бег трусцой» только в городе.

В центре расположено информационное окно, над которым находится восемь ячеек - «пояс героя», а по бокам круглые чаши, показывающие запас магии (синяя) и здоровья

(красная). В ячейках вы можете хранить напитки и магические свитки. Для того чтобы быстро использовать их, можно щелкнуть по ним правой клавишей мыши или нажать на соответствующую цифру на клавиатуре.

Справа находятся следующие кнопки:

Inv - выбор инвентаря;

Spells — выбор магического заклинания из числа выученных наизусть.

Герои

Вы можете выбрать для себя одного из нескольких героев. У каждого из них есть свои сильные и слабые стороны и, чаще всего, способ борьбы с чудовищами у каждого из них разный. Мы дадим кое-какие советы для каждого из героев, но помните — эти советы не претендуют на роль истины в последней истанции.

Warrior — воин. Крупный, хорошо натренированный воин, который стоек к ударам противников. Даже если они навалятся все вместе, сможет дать им отпор. Один на один, он не оставит шансов ни одному противнику, но вот от магии или лучников он может сильно пострадать. Кстати, его конек - топор. Этот герой подходит для начинающих, поскольку в самом начале его параметры достаточно высоки и вам не придется все время следить за здоро-вьем героя. Но легкое начало не означает такое же легкое продолжение. Когда вы спуститесь на 9-11 уровни, враги не покажутся вам такими же безобидными, как в начале игры. Специфическая особенность — умение чинить предметы обмундирования. Впрочем, этот герой подойдет и для игроков более высокого уровня, так как в игре предусмотрен выбор сложности.

Основные показатели для воина — Strength и Vitality, причем сила у воина может достичь отметки 250 без помощи каких-либо волшебных вещей. А с повышением Vitality воины получают больше здоровья, чем любые другие персонажи в игре. Так что при повышении уровня опытности своего героя поднимайте эти показатели. Старайтесь навешивать на воина самые тяжелые и мощные доспехи, благо его сила это позволяет. При сражениях с врагами не давайте им окружить героя, помните — один на один воин способен сладить со всеми противниками, кроме основных (Diablo, The Defiller и Na-Krul). Против последних придется применить не столько силу, сколько ум. Больше всего трудностей у вас вызовут те чудовища, которые могут атаковать на расстоянии, поэтому держите при себе лук или разучите парочку заклинаний. Но на последние особо не надейтесь — в магии воин очень слаб.

Rogue — лучница. Эта героиня - некая воительница, поднявшаяся на борьбу со злом. С мечом и топором она, скажем так, не очень хорошо умеет обращаться, но вот с луком обращается превосходно. Она очень ловко и метко выпускает из него стрелы. Ее преимущество в том, что она может уничтожать врагов на расстоянии, основной недостаток - легко уязвима в ближнем бою. Также героиня неплохо управляется с магией, что может значительно упростить вашу игру. Специфическая особенность героини в том, что она способна видеть и обезвреживать ловушки: если в сундуке или двери есть ловушка, название будет светиться красным цветом. У вас будет возможность их обезвредить. Однако с этой героиней вам придется подумать о какой-то своей стратегии борьбы.

Основные показатели для лучницы — Dexterity (может достичь 250 без помощи магических предметов) и Magic. Лук и заклинания позволят ей расправляться с врагами на расстоянии, не подпуская их поближе.

Основной недостаток лучницы - ее оружие. Лук не наносит таких мощных ударов, как оружие воина, поэтому старайтесь учить мощные заклинания.

Sorcerer **-** чародей. Название говорит само за себя — в магии ему нет равных. Он очень быстро читает свитки и может выучить абсолютно все заклинания в игре. Но в ближнем бою он практически беззащитен. Поскольку некоторые виды магии очень мощные, у него всегда есть шанс победить. К несчастью, многие монстры имеют иммунитет к магии. Но если сильно постараться и проверить на монстрах все виды виды магии, то какое-нибудь заклинание точно подействует. Особенность чародея — возможность перезаряжать посохи. Чародей подходит тем, кто уже имеет большой опыт игры в **Diablo.** Новичкам лучше играть воином или лучницей.

Основной показатель для чародея - Magic, который может достичь отметки 250 без помощи амулетов, колец или других предметов. Главное — не давайте врагам приблизиться к нему. Труднее всего магам приходится в самом начале, когда хороших заклинаний у них нет, ведь любым оружием они владеют плохо. Зато потом, когда ваш маг вваливается в зал и сразу применяет заклинание Apocalypse...

Monk **—** монах. Этот персонаж виртуозно обращается как с посохом (он атакует одновременно всех противников, стоящих рядом с ним), так и с магией (он может использовать почти все виды магии). У него есть специфическая особенность — возможность заставлять светиться все предметы, которые выпали из монстров или просто лежат на уровне.

Основные показатели для монаха - Strength и Magic. Монах почти одинаково хорош как в ближнем (посохи), так и в дальнем (магия) бою.

Bard **-** певец (точнее, певица). Еще одна воительница, вставшая на борьбу против адских сил. Это - секретный персонаж, играть за которого можно, только проделав хитрый маневр (см. рубрику «Ломаем»). Она виртуозно обращается со всеми видами оружия, кроме топора. Ее особенность заключается в умении держать по одному орудию убийства в каждой руке, при этом общее повреждение складывается из повреждений, наносимых каждым орудием в отдельности. Также хорошо она владеет магией. При всех своих умениях данная героиня довольно уязвима во всех отношениях: и магия на нее слишком сильно действует, да и в ближнем бою может получить по шее. Ее специальное умение - возможность идентифицировать предметы. Начинающим игрокам будет довольно сложно играть этим персонажем, несмотря на все описанные достоинства.

Основные показатели для этой героини — Dexterity, Strength и, в меньшей степени, Magic. До приобретения хороших мечей или палиц лучше полагаться на лук и заклинания, зато в конце игры есть смысл сразиться в ближнем бою, благо наносимый оружием из двух рук вред подчас превосходит даже тот, который наносит воин.

Параметры героев

Каждый герой изначально обладает рядом основных параметров, которые изменяются в течение игры. По мере выполнения заданий и уничтожения монстров повышается опыт героя, а затем и уровень его. Многие задания будут недоступны для вас, пока вы не достигнете определенного уровня. После повышения уровня на экране появляется сообщение «Level up», и вам дается 5 единиц, которые вы можете распределить между основными параметрами так, как вам удобно в данный момент. Для этого откройте окно персонажа (Char).

Основные параметры

Dexterity (DEX) — ловкость. Определяет точность наносимых героем ударов.

Magic **-** магия. Определяет возможность героя использовать магию, а также количество магической энергии, расходуемой на заклинания.

Strength (STR) — сила. Определяет мощность наносимых героем ударов и возможность использовать то или иное оружие, а также доспехи.

Vitality — жизненная сила. Определяет запас здоровья героя.

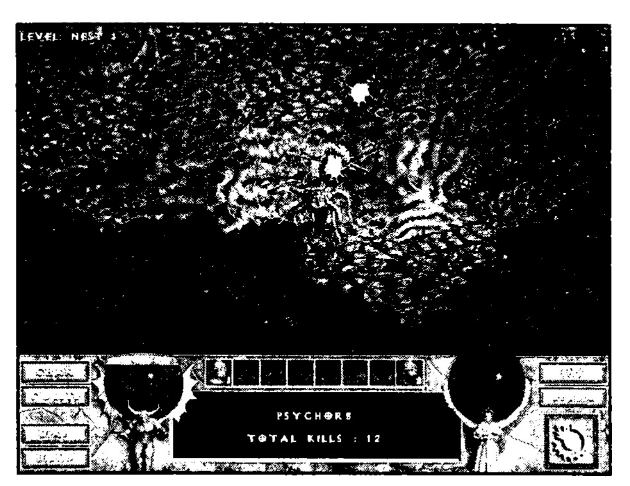
Дополнительные параметры

Life — количественное выражение здоровья в единицах. Нуль означает смерть героя.

Mana - запас магической энергии.

Level — текущий уровень героя. Повышается по мере накопления опыта.

Experience — опыт героя.



Next Level - количество опыта, которое осталось набрать для перехода к следующему уровню героя.

Gold — количество денег у героя. В одной ячейке помещается до 5.000 монет.

Armor Class (AC) - класс защиты. Чем он выше, тем меньше вреда наносят ему своими ударами чудовища.

Chance To Hit - вероятность нанесения удара врагу, выраженная в процентах.

Damage - наносимые врагу повреждения (при этом не учитывается мощность доспехов врага).



Resist Magic — степень сопротивляемости чисто магическому воздействию (например, заклинанию Blood Star).

Resist Fire — степень сопротивляемости воздействию огня, а также магическим заклинаниям, основанным на этой стихии.

Resist Lighting — степень сопротивляемости молнии, а также магическим заклинаниям, основанным на этой стихии.

Жители города

Жители города - это основной источник информации, которую вы будете получать в течение игры. Кроме того, некоторые из них обладают ценными для вас предметами и уменьем, которое также вам пригодится. Никогда не упускайте возможности поговорить с жителями города. Именно они будут давать вам задания, результатом выполнения которых будет возможность дальнейшего успешного прохождения игры.

Adria (Адрия) - деревенская колдунья. Покупает и продает магические книги, свитки и посохи. У нее вы сможете купить и эликсир для восстановления маны. Если вы используете магию, то почаще наведывайтесь к ней.

Cain (Каин) - деревенский староста. Обладает способностью идентифицировать предметы. Дайте ему 100 монет — и он расскажет вам о предмете все. Хорошо знаком с подземельем.

Farnham (Фарнхэм) — местный пусто-брех. Только хорошее знание языка поможет вам выловить из его бессвязной речи что-то полезное для вас.

Gillian (Джиллиан) - милая болтушка. Забегайте к ней время от времени попить чайку, и она обсудит с вами все, что пожелаете.

Griswold (Грисволд) — кузнец — незаменимый человек. С изношенным снаряжением обращайтесь к нему, и все будет «как новое». Если вы хотите купить снаряжение или продать веши, найденные в подземелье - то он снова к вашим услугам.

Ogden (Огден) - трактирщик. С него начнется ваше знакомство с жителями города.

Pepin (Пепин) - местный лекарь. Лечит бесплатно, но эликсиры продает.

Wirt (Вирт) - этакий Гаврош. Живет за рекой слева от города. Промышляет очень редкими и нужными вещами — оружием и снаряжением. Вы платите 50 монет - и получаете информацию о предмете. А потом решаете, приобретать его или нет.

Монстры

Во время игры вам встретится неимоверное количество монстров, которых вам предстоит победить. Некоторые из них являются подвидами одного класса и отличаются друг от друга только раскраской и дополнительными возможностями.

Acid Splitter — Кислотные чудовища Одни из самых неприятных и опасных созданий в игре. Мало того, что их плевки остаются на земле некоторое время и наносят вред, если на них наступить. Даже если убить такую тварь, на земле от нее останется кислотное пятно. Ко всему прочему, эти монстры любят охотиться большими группами. Против них достаточно эффективно применение огня. Уровни обитания: 9-14.

Arachnon — Паукообразное насекомое Слабое насекомое больших размеров. Оно все время пытается вас укусить, как правило — безрезультатно. Если их первая разновидность не представляет опасности, то вторая (Spider Lord) способна доставить немало неприятностей. Дело в том, что Spider Lord'ы способны плеваться ядовитой слюной, и после их смерти остается лужа кислоты. Они чувствительны ко всем видам магии и с ними можно справиться. Уровни обитания: Nest 1-4.

Biclops - Двуглавый циклоп Здоровый двухголовый дядька с огромным топором. Неповоротлив, но от этого его удары не становятся слабее. Он медленно, но с большой силой рубит и одновременно отбрасывает назад. Очень-очень опасен в ближнем бою. Можно справиться с одним или двумя такими дровосеками, но с тремя вам сильно не повезет. Уровни обитания: Crypt 3, 4.

Black Knights — Черные рыцари Самые мощные и несгибаемые противники ближнего боя. К тому же возле них (сзади), как правило, бегают Суккубы. На рыцарях бесполезно применение всех видов магии, так что придется расправляться с каждым своими руками. Легче всего расправляться с ними поодиночке или при помощи заклинания Stone Curse. Уровни обитания: 12-16.

Crypt Demon - Демон склепа Все время медленно ходит. Состоит, очевидно, из камня, поскольку на него не особенно действуют все виды магии (или он выработал иммунитет от страшной силы коррозии). Опасен в ближнем бою. В борьбе с такими демонами (в большом количестве) пригодится пара-другая колбочек здоровья. Уровни обитания: Crypt 2-4.

Devil kin Brute — Грубый черт Эдакий смешной чертенок с дубинкой — все время совершает какие-то странные ритуалы. Черти смогут что-то сделать только тогда, когда их больше трех. Обладают иммунитетом к магии, так что придется махаться в ближнем бою. Уровни обитания: Crypt 1, 2.

Fallen Ones - Падшие Маленькие, слабые, но очень быстрые твари. Обычно нападают кучами, а если чувствуют опасность, разбегаются кто куда. Уровни обитания: 1-4.

Felltwin — Свирепая двойня Двуглавый демон, наносящий удары и левой, и правой рукой. Попадает редко, да и удары слабые. Даже собравшись втроем или вчетвером, не представляют опасности. На них хорошо действует магия огня. Уровни обитания: Nest 1, 2.

Fiends — Летучие мыши Это маленькие демоны с большими крыльями. На первый взгляд безобидные в бою, они могут доставить много неприятностей. Обычно встречаются стаями и все время стараются укусить в шею. К тому же последняя разновидность тварей умеет бить электричеством. Уровни обитания: 2, 4, 7, 8.

Flesh Thing — Голая плоть Это, наверное, самое страшное и извращенное создание во всей игре. Это нечто ужасное имеет две головы и огромный коготь. Эти чудовища наносят удары, точнее, уколы огромной силы. Все же их можно победить, но придется помучиться. Никогда не ходят одни: как правило, с охраной из личей. Уровни обитания: Crypt 3, 4.

Gargoyles - Химеры Сидят и медитируют группами, превратившись в камни. Знайте: превращаясь в камень, тем самым они поправляют свое здоровье. С ними лучше всего расправляться поодиночке и, напав на одну, довести дело до победного конца. Обитают только на 5-м уровне.

Goat clans — Демоны-козлы Наносят довольно сильные удары, но с ними легко расправиться во всех их проявлениях. На них прекрасно действует огонь. Уровни обитания: 4-8.

Gravedigger — Могильщик Горбатый, кривой и хромой зомби с лопатой. Любимое занятие — убивать героев и тут же их хоронить. Так же обладают привычкой хоронить своих погибших соратников. Довольно тормозные, эти твари могут нанести большой урон своими лопатами. Уровни обитания: Crypt 1, 2.

Hellboar — Адский хряк Очень мощный зверь с большими бивнями. Ими-то он и наносит «крюки» слева и справа огромной силы. Причем каждым ударом он отбрасывает вас назад, тем самым усложняя нанесение ответных ударов. В ближнем бою с ними очень сложно справиться, зато (ура!) на них очень эффективно применение огненной магии. Именно так с ними и надо воевать; нечестно, может быть, но иначе нельзя. Уровни обитания: Nest 2-4.

Hidden — Невидимки Опасные противники, которых вы не видите до тех пор, пока они не нападут. Если увидите одного, будьте уверены: рядом скрывается целая шайка. К счастью, на все разновидности этих монстров хорошо действует молния. Уровни обитания: 2, 4, 5, 7, 8.

Hork Spawn — Кровожадный выродок Маленькие шарики из мяса с кровожадными глазками и двумя лапами, на которых они угрожающе прыгают. У них всегда открыт огромный рот до ушей, которым они в прыжке стараются отхватить от вас кусок плоти побольше. На самом деле они не такие опасные, как кажутся на первый взгляд. С ними довольно легко справиться, но если их слишком много, придется помучиться. Уровни обитания: Nest 2, 3.

Horned Demons — Рогатые демоны Здоровые твари с огромным рогом. Их коронный выпад — удар с разбега. В ближнем бою они неуклюже стараются подкинуть вас в воздух. Против них эффективно применение огненной магии массового поражения. Уровни обитания: 9-11.

Lord Satyr - Повелитель сатиров Высокий человекокозел с крыльями и косой наперевес, которую иногда использует как флаг. Несмотря на весь его угрожающий вид, с косой обращаться не умеет - попадает ею редко, да и слабо. На них действует магия, но более эффективно применение огня. Одним словом - этот сатир не представляет особой опасности. Уровни обитания: Crypt 1-4.

Magistrate — Магистры Слабые, но шустрые противники, обладающие способностью телепортации. Кроме этого, они без конца обрушивают на вашу голову шары огня большой

силы. Их очень трудно поймать, и поэтому они могут доставить много неприятностей. Лучше всего расправляться с ними, предварительно превратив их в камень. Уровни обитания: 14-16.

Lashworm — Червь-бич Страшное, непонятное насекомое с большой клешней на хвосте, которой и наносит мощные удары. В принципе, с ним легко расправиться, но его удары очень быстрые, и перед тем как умереть, он успеет пару раз ущипнуть вас своими грязными и плохо пахнущими лапами. Уровни обитания: Nest 3, 4.

Lich — Лич (по западной традиции, личи — умершие колдуны, оживленные собственной магией) Эти привидения уже одним своим видом приводят в ужас. Их трудно убить, и они очень часто выпускают свою магию (иногда сразу по два выстрела), которою наносят большой вред. Кстати, они водятся группами, поэтому выпускают сразу потоки своей магии (вам «посчастливится» это прочувствовать на своей дырявой шкуре). К счастью, обладают приятной привычкой гнаться за жертвой. Так что можете нарываться на группу личей, а затем прятаться за любым углом и ждать появления этих прозрачных магов. Уровни обитания: Crypt 2-4.

Magma Demons — Магма-демоны Заметив вас издалека, они сразу начинают швырять в вас куски отвердевшей лавы. В ближнем бою они не представляют большой угрозы. Кроме того, на них хорошо действует молния. В общем, с этими врагами можно справиться. Однако, если их много, придется повозиться. Уровни обитания: 9, 10.

Overlord — Верховные начальники Вот те, от кого следует держаться подальше! Два-три удара — и от вашего здоровья останется пустой звук. На них хорошо действует огонь, особенно массового поражения. Уровни обитания: 7, 12.

Psychorb - Псикорб Весьма опасное создание из-за того, что без конца генерирует пучки энергии и отсылает их на вас. Несколько попаданий может здорово подорвать ваше здоровье. Как правило, гуляют группами, и поэтому есть опасность попасть под их перекрестный огонь. На них действует только молния, постарайтесь этим воспользоваться. В ближнем бою они беззащитны, но будьте осторожны: погнавшись за одним, можете попасть в ловушку из максимального количества разных чудовищ. Уровни обитания: Nest 2-4.

Reaper — Потрошитель Очень сильный крылатый демон красного цвета с большущей косой. Его желание что-нибудь покосить просто бесит. Удары косой очень сильные, но редкие. Именно в эти перерывы их и надо убивать. Против лучников они совсем безобидны, и не успевают даже подойти, как падают замертво. Сразу на нескольких таких кошмарных созданий не следует нападать - результат будет плачевным. Уровни обитания: Crypt 3, 4.

Red Storm — Красные бури Увеличенные ящерицы, способные выпускать электрические разряды. Надо сказать, делают это они довольно часто, а если их больше пяти, то пары-тройки залпов достаточно для того, чтобы отправить вас на тот свет. Однако в ближнем бою не представляет опасности даже несколько таких чудовищ. Уровни обитания: 9-13.

Scavengers — Стервятники Очень опасны, когда собираются стаями, особенно на первых уровнях игры. Их любимое занятие — поедать своих погибших собратьев. Уровни обитания: 1-4.

Scull Wing — Крылатый скелет Двухметровый скелет с костяными крыльями. Очень проворно бегает и очень ловко наносит удары своими костлявыми руками. Стоек к магии огня и молнии. Вторая разновидность этих монстров умеет пускать магию. Весьма опасны в ближнем бою из-за острых костей передних конечностей. Лучше всего с ними расправляться по одиночке, затаскивая за шкирку в самый угол склепа. Уровни обитания: Crypt 1-4.

Skeleton* — *Скелет Во всех своих разновидностях они не представляют большой угрозы. Правда, разновидность скелетов-лучников может доставить вам немало хлопот. Уровни обитания: 1-6.

Slayers* - *Крылатые убийцы Быстрые, сильные и бесстрашные противники. Их огненное дыхание способно сжечь вас дотла. Они нападают как поодиночке, так и группами. Если их больше трех, это уже плохо. К счастью, на них действует молния (возможно, это единственный способ их победить). Уровни обитания: 10-14.

Stinger* - *Жало скорпиона Эти скорпионы доставят вам много неприятностей. Они очень больно, а главное, часто жалят своим жалом, расположенным на хвосте. Вторая разновидность этих тварей (Venomtail) практически неуязвима — по ним очень сложно попасть из стандартного оружия. С ними лучше всего расправляться при помощи магии Lightning и стараться не попадать в осаду этих колючих насекомых. Уровни обитания: Nest 1-4.

Succubi* — *Суккубы Весьма неприятные противники женского пола. Имеют иммунитет и сопротивление почти ко всем видам магии. Сами вооружены магией дальнего действия. Никогда не нападают поодиночке, уж как минимум по трое, да еще вкупе с несколькими черными рыцарями. В ближнем бою они беззащитны, и поэтому стараются удирать при возникновении опасности. Уровни обитания: 12-15.

The Shredded* — *Демон из кусочков Нечто прозрачное. Равнодушно ко всем видам магии, и по нему очень трудно попасть. Они довольно проворно перемещаются по воздуху и наносят удары своими длинными конечностями. С ними не слишком сложно справиться, однако следует опасаться окружения и объединения этих монстров с другими. Уровни обитания: Nest 1,2.

Tomb rat* — *Могильная крыса Тупое, голодное создание с хвостом, которое старается укусить вас в шею, чтобы попить вашей крови. На этих безобидных тварей действуют все виды магии, и справиться с ними более чем просто. Только они обладают неприятной привычкой нападать стаями и плевать в спину (шутка) — с этим могут возникнуть проблемы. Уровни обитания: Crypt 1,2.

Torchant* — *Муравей-факел Ужасно неприятное на вид насекомое-червь с четырьмя руками. Оно изрыгает огонь из давно не полосканного пивом рта. Шары огня очень мощные и опасные. При малейшей опасности для своей жизни начинает неуклюже, но довольно быстро уползать, пока не отползет на безопасное расстояние или не попадет в тупик. В ближнем бою с ним очень легко справиться, но, как правило, этому мешают его собратья. На них эффективно применение молнии (единственное, чего они боятся). Эти твари обитают только на третьем и четвертом уровне.

Zombie* — *Зомби Очень медленно, но с очень большой силой и странным звуком наносят сокрушительные удары. Из-за их неповоротливости с ними легко расправиться. Однако если против вас стоит сразу несколько таких тварей, лучше всего отступить и прикончить их поодиночке. Уровни обитания: 1, 2.

Боссы Это наиболее мощные монстры (включая и Diablo), которые будут время от времени попадаться вам на уровнях. Их можно отличить по наличию собственного имени. Как правило, убийство такого монстра даст вам какой-нибудь магический предмет.

Объекты

Сундуки

Содержат предметы или деньги. Иногда в качестве сюрприза могут быть заминированы. Советую проверять все попадающиеся вам в игре сундуки, потому что шанс получить се-

рьезные повреждения, напоровшись на ловушку, ниже, чем вероятность приобретения чего-либо ценного.

Книжные шкафы и подставки

Как и книги, несут магическую информацию. Каждая подставка для книг дает вам одноразовый свиток с заклинанием или магическую книгу, в которой находится заклинание для разучивания. Каждый книжный шкаф дает магическую книгу.

Алтари

Как правило, в них заложено что-нибудь полезное для вас. Выделив алтарь, вы увидите его название. А когда помолитесь (левый щелчок мыши), то появится и надпись, содержащая какое-нибудь мудрое изречение.

Abandoned Shrine - «Hands of men may be guided by fate» - увеличивает ловкость на 1-2 единицы.

Creepy Shrine — «Strength is bolstered by heavy faith» - увеличивает силу на 1-2 единицы.

Cryptic Shrine — «Arcane power brings destruction» - содержит заклинание Nova. Если в комнате, в которой стоит такой алтарь, много монстров, то сначала воспользуйтесь алтарем.

Divine Shrine — «Drink and be refreshed» — восстанавливает полностью здоровье и ману: дает две бутылочки с эликсиром полного восстановления здоровья и маны.

Eldritch Shrine — «Crimson and azure become as the sun» - все имеющиеся у вас эликсиры восстановления здоровья или маны превращаются в эликсиры восстановления и здоровья, и маны (полного или частичного - зависит от первоначального состояния эликсира).

Enchanted Shrine — «Magic is not always what it seems» — уровень одного из ваших заклинаний понизится на единицу, а остальных заклинаний - повысится на единицу.

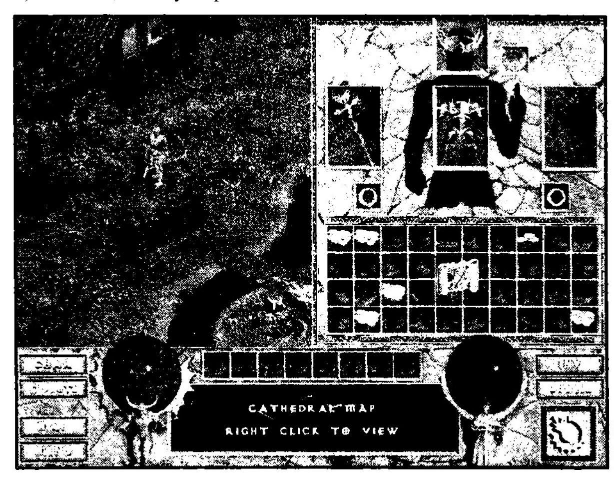
Eerie Shrine — «Knowledge and wisdom cost of self» — увеличивает магическую силу героя путем уменьшения жизненной силы.

Fascinating Shrine — «Intensity comes at the price of Wisdom» - сила заклинания Fire Bolt увеличится на 2 единицы. Часть маны вам придется постоянно отдавать за возможность пользоваться этим заклинанием (отнимаемая часть маны зависит от героя).

Glimmering Shrine — «Mysteries are revealed in light of reason» — опознаются все до сих пор не идентифицированные предметы, имеющиеся у героя в наличии.

Gloomy Shrine - «Those who defend seldom attack» - от надетого на героя оружия отнимается 1-2единицы поражающей силы и передается надетым доспехам, увеличивая их защиту (на уникальные предметы не действует).

Hidden Shrine - «New strength is forged through destruction» - от одного из надетых на героя предметов отнимается 10 единиц прочности и передается другому (результат имеет постоянное действие).



Holy Shrine — «Where ever you do, there you are» — выполняет функции заклинания Phasing.

Magical Shrine - «While the spirit is vigilant, the body strife's» - вам дается Mana Shield. Теперь вместо здоровья будет расходоваться мана до тех пор, пока она не кончится или вы не перейдете на другой этаж подземелья.

Mysterious Shrine - «Some are weakened as others grow strong» - три основных параметра героя уменьшатся, а четвертый — увеличится.

Ornate Shrine - «Salvation comes at the price of Wisdom» - аналогично действию алтаря Fascinating Shrine, только заклинание Charge Bolt.

Quiet Shrine — «The essence of life flows from within» - увеличивает жизненную силу на 1-2 единицы.

Religious Shrine - «Time cannot diminish the powers of steel» - полностью восстанавливает прочность всех предметов, имеющихся у героя в наличии.

Secluded Shrine - «The way is made clear when viewed from above» - открывается полностью карта уровня

Spiritual Shrine — «Untold wealth» - все пустые ячейки вашего рюкзака заполнятся золотом.

Stone Shrine — «The powers of mana refocused renews» - перезаряжает магические посохи за счет запаса маны героя.

Tainted Shrine — «Those who are last may yet be first» - работает в многопользовательском режиме. Отбирает единицы от основных параметров у тех игроков, которые не пользовались этим алтарем, и передает тем, которые пользовались.

Thaumaturgic Shrine — «What once is open, is now closed» - закрывает и заполняет все ранее открытые сундуки.

Weird Shrine — «The sword ofjustice is swift and sharp» - все виды оружия, имеющиеся у героя в наличии, увеличивают поражающую силу на единицу.

Фонтаны, источники и котлы

Cauldron — Случайным образом выполняет функции какого-нибудь из алтарей.

Fountain Of Tears - Увеличивает ману на единицу за счет здоровья героя.

Goat Shrine - Случайным образом выполняет функции какого-нибудь из алтарей.

Mirky Pool - Вызывает заклинание Infravision.

Pool Of Blood — Частично восстанавливает здоровье (многоразового использования).

Purifying Spring - Частично восстанавливает ману (многоразового использования).

Магия

Apocalypse — самое мощное заклинание в игре. Практически ни у каких монстров нет иммунитета к этой магии. Она действует сразу на всех, находящихся в пределах видимости. Над каждым противником (если он, конечно, все еще жив) образуется небольшой грибок — признак попадания.

Bone Spirit — летающий дух. Нападает на врага и отнимает у него треть жизни. Заклинание может пригодиться против очень сильных противников.

Blood Star - очень полезное заклинание для борьбы с ведьмами и любыми живыми существами.

Berserk — эта магия заставляет монстров нападать друг на друга. Ее надо применять, находясь рядом с монстром. Действует не на всех чудовищ.

Chain Lightning — молнии вылетают во все стороны, поражая всех, в кого они попадают.

Charged Bolt- сразу несколько зарядов молнии летит в ваших врагов, причем заряды разбиваются на два, натыкаясь на препятствия.

Elemental— сумасшедший горящий элементал протягивает свои маленькие горящие ручки к каждому, на кого вы укажете. Когда он настигнет свою цель, он разорвет и себя, и ее на куски.

Firebolt - небольшой огненный шар малой мощности летит по прямой. Поражает только одного противника.

Fireball- огненный шар огромной силы. При попадании разрывается и уничтожает все, что находится поблизости.

Firewall — заклинание массового поражения. Стена огня встает между вами и врагами, сжигая любого, кто попытается к вам подобраться. Может помочь против большого скопления врагов.

Flame Wave - движущаяся стена огня. Гораздо эффективнее чем Firewall, поскольку вам больше не придется ждать, пока враги наступят на огонь.

Flash - очень полезное заклинание против всего живого. На мертвых не производит никакого эффекта.

Golem - вам на подмогу придет каменный голем и будет атаковать ваших врагов. Очень нужное заклинание для магов.

Guardian — на короткое время из земли высунется трехглавый огнедышащий дракон и будет выпускать из всех трех голов шары огня по врагам.

Healing— частично восстанавливает здоровье героя.

Heal Other - заклинание для того, чтобы подать руку помощи и подлечить своего партнера во время многопользовательской игры.

Holy Bolt — довольно мощное заклинание против всех нежитей.

Identify — заклинание позволяет распознавать предметы, не заходя в город.

Immolation — во все стороны от вас вылетает по огненному шару. Очень мощное и полезное заклинание. Действует практически на всех монстров.

Inferno — огненное облако поражает противников, стоящих на одной линии. Очень эффективно на первых уровнях игры.

Infravision — позволяет видеть сквозь стены.

Item Repair — полностью ремонтирует предмет, при этом уменьшая его прочность.

Lightning— направленный пучок молнии вылетает в указанном направлении.

Lightning Wall - то же, что и Firewall, только вместо огня - электрические заряды.

Mana Shield — при использовании этого заклинания вместо поражающей силы у героя отнимается мана. Очень полезное заклинание для магов, у которых параметр маны очень высок.

Nova — вокруг вас образуется электрическое кольцо, которое быстро расползается, нанося большой урон вашим противникам.

Phasing - телепортирует героя в случайно выбранную точку в пределах видимости. Если вы окружены, это заклинание — то, что вам нужно.

Reflect - сильно увеличивает сопротивляемость магиям (настолько сильно, что шарики огня иногда отскакивают).

Магия: префиксы и суффиксы

Вы думаете, вас опять заставляют учить русский язык? Не волнуйтесь, речь пойдет не об этом. К имеющимся у вас предметам могут добавляться дополнительные магические свойства. Префиксы и суффиксы определяют эти магические свойства предмета. Обычно префикс идет перед названием предмета, а суффикс - после.

Префиксы

Amber - повышает сопротивляемость всем видам магии до 32 %.

Angel's - увеличивает мощность заклинаний на один уровень (для посохов).

Arcane - действие магии продолжается в два раза дольше.

Arch-angel's - увеличивает мощность заклинаний на два уровня (для посохов).

Awesome - класс защиты увеличивается до 140 %.

Azure - повышает сопротивляемость молнии до 35 %.

Blessed - увеличивает класс защиты до 146 %.

Blue - повышается сопротивляемость молнии до 22 %.

Bountiful - увеличивает количество зарядов в посохах в три раза.

Brass - снижает точность попадания на 1 -5 %.

Bronze - повышает точность попадания на 1 -5 %.

Brutal - увеличивает уровень наносимых вами повреждений до 170%.

Burgundy - повышает сопротивляемость огню на 50 %.

Cardinal - снижает потребление маны на 50 %.

Cobalt - сопротивляемость молнии повышается на 87 %.

Crimson - сопротивляемость огню повышается на 29 %.

Cryptic - увеличивает время действия магии на 50 %.

Deadly - увеличивает наносимые вами повреждения на 53-74 %.

Decay - увеличивает наносимые вами повреждения на 191-200%.

Dilapidated - снижает класс защиты на 1 -5 единиц.

Dopelganger's - увеличивает наносимые вами повреждения на 33-44 %, а точность попадания - на 83-94 %.

Dull - уменьшает наносимые вами повреждения на 27 %, а точность попадания - на 2 %.

Fine - увеличивает наносимые вами повреждения на 57 %, а точность попадания - на 18 %.

Flaming - увеличивает наносимые вами повреждения от огня на 1-10 единиц.

Garnet - повышает сопротивляемость огню на 46 %.

Glorious - увеличивает класс защиты на 26 единиц.

Glowing - увеличивает время действия магии на 25 %.

Godly - увеличивает класс защиты на 180 %, здоровье - на 60 единиц.

Gold - увеличивает точность попадания на 30 %.

Gore - увеличивает наносимые вами повреждения на 10-12 единиц.

Heavy - увеличивает наносимые вами повреждения на 86 %.

Holy - увеличивает класс защиты на 155 %.

Illness - уменьшает жизненную силу на 6 единиц.

Iron - увеличивает точность попадания на 8 %.

Ivory - повышает сопротивляемость магии на 50-53 %.

Jade - повышает сопротивляемость всем видам магии на 43%.

Jagged - увеличивает наносимые вами повреждения на 33-49 %.

Jester -степень наносимых вами повреждений варьируется от 0 до 500 %.

King's - увеличивает наносимые вами повреждения на 153 %, точность попадания на 97 %.

Knight's - увеличивает наносимые вами повреждения на 108 %, точность попадания на 35 %.

Lapis - повышает сопротивляемость молнии на 42-50 %.

Lighting - увеличивает на 2-20 единиц наносимые вами повреждения от молнии.

Lord's - увеличивает наносимые вами повреждения на 25 %, точность попадания на 93 %.

Massive - увеличивает наносимые вами повреждения на 103-227 %.

Master's - увеличивает наносимые вами повреждения на 122 %, точность попадания на 42 %.

Meteoric - увеличивает точность попадания на 66-76 %.

Mighty - увеличивает класс защиты на 11 -15 единиц.

Monk - снижает потребление маны на 10 %.

Obsidian - повышает сопротивляемость всем видам магии на 37 %.

Pearl - повышает сопротивляемость магии на 40 %.

Perfection - увеличивает ловкость на 28-30 единиц.

Plentiful - увеличивает в два раза количество зарядов посоха.

Priest - снижает потребление маны на 25 %.

Red - повышает сопротивляемость огню на 11 -24 %.

Saintly - увеличивает класс защиты на 119-129 %.

Sapphire - увеличивает сопротивляемость молнии на 54%.

Savage - увеличивает наносимые вами повреждения на 188%.

Silver - увеличивает точность попадания на 16-20 %.

Soldier's - увеличивает наносимые вами повреждения на 144 %, точность попадания на 18 %.

Steel - увеличивает точность попадания на 11-15 %.

Strong - увеличивает класс защиты на 6-10 единиц.

Sturdy - увеличивает класс защиты на 1 -5 единиц.

Tin - уменьшает точность попадания на 9 %.

Topaz - повышает сопротивляемость всем видам магии на 14-90 %.

Useless - уменьшает наносимые вами повреждения на 100%.

Valiant - увеличивает класс защиты на 6-10 единиц.

Vicious - увеличивает наносимые вами повреждения на 100-145%.
Vulnerable - уменьшает класс защиты на 6-10 единиц.
Warrior's - увеличивает наносимые вами повреждения на 55-95 %, точность попадания на 14 %.
Weak - уменьшает наносимые вами повреждения на **26%.**
White - повышает сопротивляемость магии на 12 %.

Суффиксы

Absorption - на 3 единицы уменьшается урон, нанесенный вам противником.
Accuracy - увеличивает ловкость на 11 -15 единиц.
Ages - предмет невозможно разрушить.
Bear - отбрасывает противника назад.
Balance - быстрое восстановление после удара.
Bashing - уменьшает защиту врага.
Blood - «ворует» у врага 5 % его здоровья.
Brilliance - увеличивает магию на 11 -15 единиц.
Brittleness - уменьшает класс защиты на 30 %.
Craftsmanship - увеличивает класс защиты на 52-84 %
Deflection - уменьшает на 4 единицы наносимые вами повреждения.
Dexterity - увеличивает на 1 -5 единиц ловкость.
Disease - уменьшает жизненную силу на 1 -5 единиц.
Draining - уменьшает магическую силу на 7 единиц.
Drake - увеличивает ману на 7 единиц.
Dyslexia - уменьшает магическую силу на 1 -5 единиц.
Eagle - увеличивает здоровье на 11-13 единиц.
Fear - пугает врагов.
Feather - уменьшает урон, нанесенный ловушыкой на 50%.
Fire - оружие стреляет огнем.
Fox - увеличивает здоровье на 3 единицы.
Fragility - уменьшает прочность предмета на 90 %.
Frailty - уменьшает силу на 8 единиц.
Giant - увеличивает силу на 18 единиц и все параметры на 13-15 единиц.
Harmony - очень быстрое восстановление после полученного вами удара.
Haste - быстрая атака.
Heavens - увеличивает все параметры на 12-15 единиц.
Hiding - невидимость.
Hyena - увеличивает ману на 1 -3 единицы.
Jackal - уменьшает здоровье на 2 единицы.
Jaguar - увеличивает здоровье на 8-18 единиц.
Jester - посох производит совершенно любые виды магии.
Leech - «ворует» у врага 3 % жизни или маны.
Lion - увеличивает наносимые вами повреждения на 62-92 единицы.
Light - увеличивает радиус света вокруг героя на 20 %.
Lighting - дополнительное повреждение врагам от молнии.
Maiming - увеличивает наносимые вами повреждения на 3-6 единиц.
Magic - увеличивает магическую силу на 1 -5 единиц.
Might - увеличивает силу на 6-10 единиц.
Mammoth - увеличивает здоровье на 90 единиц.
Mind - увеличивает магическую силу на 6-10 единиц.
Moon - увеличивает все параметры на 6-10 единиц.
Night - уменьшает радиус света на 20 %.
Obfuscation - невидимость.
Osmosis - уменьшает урон от ударов противников на 5 единиц.
Paralysis - уменьшает на 10 единиц ловкость.
Pit - уменьшает все параметры на 6-10 единиц.
Plenty - большое количество зарядов посоха.
Power - увеличивает силу на 11 -15 единиц.
Precision - увеличивает ловкость на 18 единиц.
Proficiency - увеличивает ловкость на 6-10 единиц.
Protection - уменьшает урон от ударов противников на 2 единицы.
Radiance - увеличивает радиус света на 40 %.
Raven's - увеличивает ману на 8 единиц.
Serpent - увеличивает ману на 18 единиц.
Shock - удар молнии.
Sky - увеличивает все параметры на 1 -5 единиц.
Slaying - увеличивает урон, наносимый при ударе на 8 единиц.
Snake - увеличивает ману на 11 -14 единиц.
Sorcery - увеличивает магическую силу на 18-22 единицы.
Speed - быстрая атака.
Stability - быстрое восстановление после полученного удара.
Stars - увеличивает все параметры на 9-15 единиц.
Stealth - невидимость.
Structure - увеличивает прочность на 105-120 %.
Sturdiness - увеличивает прочность на 33-66 %.
Swiftness - быстрая атака.
Tiger - увеличивает здоровье на 41 -49 единиц.
Titan - увеличивает силу на 31 единицу.
Vampires - высасывает 5 % маны из врагов.
Vileness - забирает ману у противников.
Vim - увеличивает жизненную силу на 11 -15 единиц.
Vision - возможность видеть невидимые предметы.
Vitality - увеличивает жизненную силу на 1 -5 единиц.
Weakness - уменьшает силу на 1 -5 единиц.
Wizardry - увеличивает магическую силу на 27-29 единиц.
Wolf - увеличивает здоровье на 25-35 единиц.
Zest - увеличивает жизненную силу на 6-10 единиц.
Zodiak - увеличивает все параметры на 19 единиц.

Resurrect — оживляет вашего партнера в многопользовательской игре.

Ring of Fire - вокруг вас образуется кольцо огня, не позволяя врагам приблизиться к вам. Вы превращаетесь в небольшую крепость, окруженную огнем. Мощное и порой просто спасительное заклинание.

Staff Recharge - восстанавливает заряды посоха, но с каждым разом уменьшает максимальное число зарядов.

Stone Curse - на некоторое время превращает вашего противника в камень. Очень полезное заклинание. С ним вам под силу справиться с любым противником. Превратив врага в камень, вы можете спокойно наносить сильные удары, не получая таких же в ответ.

Telekinesis — открывает сундуки и двери на расстоянии. Может помочь, если не хочется рисковать жизнью, открывая очередной сундук или дверь.

Teleport - телепортирует героя в место, указанное вами.

Town Portal — в подземелье образуется портал, через который вы можете сразу попасть в город. Это заклинание необходимо. Ну, а если нет заклинания, надо обязательно купить свиток с этим заклинанием.

Trap Disarm - это заклинание позволяет обезвреживать ловушки, находящиеся в сундуках, и т. п.

Warp — это заклинание телепортирует вашего героя к ближайшему выходу из уровня. Может пригодиться, если во время сражения с боссом вы вдруг соскучились по Пепину, который продает такие замечательные колбочки.

Задания

Во время игры вы будете получать квесты (задания для прохождения игры). Иногда после их выполнения вы сможете получить какой-нибудь очень полезный предмет или узнать что-то по поводу следующего задания. Ниже приведены все виды заданий, которые вы можете получить во время игры. Помните - при каждой новой игре набор заданий генерируется заново, поэтому некоторые квесты вам могут сразу и не встретиться. А некоторые (The Butcher, The Curse of King Leoric, Archbishop Lazarus, Defiller, Na-Krul, Diablo) будут попадаться всегда.

THE BUTCHER

У входа в церковь вы увидите истекающего кровью горожанина. Поговорите с ним, и вы узнаете о коварном предательстве архиепископа Лазаря, который завел горожан, отправившихся на поиски принца Альбрехта, в логово Butcher'a. Горожанин попросит вас найти и убить Butcher'a, чтобы отомстить за всех, кто погиб от его ужасного топора.

Логово Butcher'a находится на втором уровне в небольшой комнате, полной мертвых тел. Перед тем как напасть на него, очистите уровень от врагов и найдите переход на следующий уровень. Затем можете нападать.



Butcher тупо кинется на вас, вовсю размахивая своим топором. Постарайтесь подвести его к переходу на следующий уровень и бегайте вокруг него до тех пор, пока Butcher не застрянет в проходе. Ну, а уж как вы решите его

убить - выбирайте сами. После победы он оставит вам свой уникальный топор - Butcher's Cleaver.

Вариант экипировки: на голове - Scull Cap, на теле — Quilted Armor. В руках для бойца - меч Falcon и щит Small Shield, для монаха - посох с магией Firebolt, для лучницы — Short Bow, для чародея - посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы — два Falcon'a. На поясе — много-много колбочек со здоровьем и магией.

POISONED WATER

Пепин пожалуется вам на то, что вода в городе загажена каким-то непонятным вонючим веществом. Он выскажет предположение, что это дело рук темных сил. Ваш долг — помочь жителям. Вам нужно, спустившись в подземелье, очистить источник воды от монстров.

На втором уровне подземелья вы найдете трещину в стене, которая ведет к источнику воды. Там вы впервые встретите Goatman'a, с которыми будет на данный момент довольно сложно. После того как вы очистите источник ото всех чудовищ, вода поменяет цвет с желтого на голубой. Вернувшись с победой в деревню, не забудьте подойти к Пепину: в награду он даст вам уникальное кольцо - Ring of Truth.

Вариант экипировки: на голове - Scull Cap, на теле - Quilted Armor. В руках для бойца - топор Butcher's Cleaver, для монаха - посох Short Staff с магией Firebolt, для лучницы - Short Bow, для чародея - посох и магия Firebolt или Charged Bolt, для певицы — два Falcon'a. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией.

THE CURSE OF KING LEORIC

Огден расскажет вам грустную историю о короле Леорике, сын которого был похищен. Убитый горем король пришел в деревню и, не найдя там своего сына, приказал убивать жителей, требуя, чтобы они отдали ему сына. Видя, что король обезумел, рыцари короля убили его. Теперь он восстал из мертвых и командует огромной армией скелетов, которые убивают любого, пытающегося проникнуть в подземелье.

Вы должны уничтожить короля — предводителя скелетов — и освободить от его войск подземелье. Гробницу короля вы найдете на третьем уровне подземелья. Когда войдете туда, то увидите две комнаты по бокам. Вход в саму гробницу преграждает решетка. В комнате на востоке есть рычаг, который открывает доступ в еще одну комнату, где лежат кое-какие вещички. Рычаг в комнате на западе открывает решетку. Идите туда, отстреливая скелетов, пока не увидите короля (здоровенный скелет с огромным мечом). Как только он вас заметит, бегите обратно ко входу. Король последует за вами. Учтите, он может поднимать («воскрешать») скелеты, уничтоженные вами. Если он начнет это делать, то постарайтесь перебить скелетов, иначе они окружат вас, а король тем временем подойдет поближе. В ближнем бою король почти непобедим (если у вас нет исключительно мощного оружия), поэтому не вступайте с ним в обмен ударами. На него очень хорошо действует магия Holy Bolt, гак что справиться с ним при помощи этого заклинания не составит большого труда. После смерти короля вы получите уникальную корону, которая ворует здоровье у противников. Чтобы выйти из гробницы, расстреляйте в зале, где вы увидели короля, четыре распятых на крестах скелета.

Вариант экипировки: на голове — Helm, на теле — Hard Leather Armor. В руках для бойца - топор Butcher's Cleaver, для монаха - посох с магией Holy Bolt, для лучницы - Hunter's Bow, для чародея - посох и магия Holy Bolt или Firewall, для певицы - два Falcon'a. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth.

OGDEN'S SIGN

Огден расскажет вам, что однажды ночью куча монстров сорвала знак его таверны и унесла с собой. Он не знает, зачем он им понадобился, но очень жалеет об утрате и просит вас найти его.

На четвертом уровне вы найдете комнату, в которой находится переход на следующий уровень. Вход в нее вам преградит Blue Carver, который попросит вас принести ему этот же знак и пообещает вас наградить за это. Не верьте ему, и когда достанете знак (он находится в соседней комнате), принесите его Огдену. За это он даст вам уникальный шлем Harlequin Crest. А если вы отнесете знак Carver'у, он обманет вас, и, забрав знак, нападет на вас. Кстати, пока вы не выполните это задание, вы не сможете пройти на следующий уровень.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Hard Leather Armor. В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staffс магией Firebolt, для лучницы - Hunter's Bow, для чародея - посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы — две Morning Star. На поясе — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке - кольцо Ring of Truth.

GHARBAD THE WEAK

На четвертом уровне вам может встретится козел, который попросит не убивать его, и пообещает сделать для вас «нечто» ценное. Когда вы подойдете к нему во второй раз, он даст вам какой-нибудь волшебный предмет и скажет, что делает «нечто» ценное. В третий раз скажет, что «нечто» почти готово. А вот в четвертый раз он не захочет отдавать вам эту ценность и нападет на вас. Справиться с ним будет очень легко, и после побёды вы получите еще один волшебный предмет.

Вариант экипировки: на голове - Undead Crown, на теле - Hard Leather Armor. В руках для бойца - топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staffс магией Firebolt, для лучницы — Hunter's Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы — две Morning Star. На поясе — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring ofTruth.

ARKAINE'S VALOR

На пятом уровне вы найдете необычную комнату с книгой, из которой вы узнаете о легендарных латах Arcaine's Valor. Для того чтобы получить латы, вы должны принести три камня крови на алтарь, который находится в соседней комнате.

Первый камень вы найдете у алтаря. Положите его на алтарь, и откроется проход в комнату, в которой лежит второй камень, кстати, хорошо охраняемый. Принесите его на алтарь, и откроется еще один проход. В открывшейся комнате вы найдете третий камень. Когда все камни будут на алтаре, перед вами откроется проход, пройдя по которому и расправившись с кучей врагов, вы найдете уникальные латы Arkaine's Valor.

Вариант экипировки: на голове - Undead Crown, на теле - Hard Leather Armor. В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staffс магией Firebolt, для лучницы - Hunter's Bow, для чародея - посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы - две Morning Star. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring ofTruth.

THE MAGIC ROCK

От кузнеца вы узнаете, что однажды через город проходил караван, который вез волшебный камень — метеорит. У него самого не хватило денег, чтобы выкупить камень, а после

того как караван покинул город, на него напали монстры и разграбили его. Кузнец попросит вас принести ему этот волшебный метеорит.

Метеорит вы найдете на шестом уровне. Он всегда находится в темном месте, но лежит на подставке. Отнесите его кузнецу - и он сделает для вас уникальное кольцо Empypyan Band.

CHAMBER OF BONE

На шестом уровне вы найдете закрытую комнату, в которой находится лестница, ведущая в палату костей. На этом же уровне найдите книгу, из которой вы узнаете, что в палате костей хранятся сокровища и тайное знание, а самое главное — что любого, кто попытается проникнуть в палату, ждет верная смерть от скопища скелетов, охраняющих сокровища.

На самом деле все гораздо проще. Скелеты толпятся в своей маленькой комнатке и никуда выходить из нее не собираются, так что спокойно стойте в проходе и давайте по макушке каждому, кто попытается высунуться. Не беспокойтесь, желающих будет много. Ну а если наскучило просто махать топором, можете пустить во врагов Fireball или Firewall.

Пройдя по кучкам костей в соседнюю комнату, вы увидите книгу, прочитав которую, получите знание Guardian. Поясняю: при вызове этого заклинания вам на помощь придет трехглавый дракон, который будет некоторое время метко выплевывать огненные шары в ваших врагов. Иногда может пригодиться.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcaine Valor. В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы — Hunter's Bow, для чародея — магия Holy Bolt и Firewall, для певицы — две Morning Star. На поясе — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руках — кольца Ring of Truth, Empyrean Band.

HALLS OF THE BLIND

На седьмом уровне вы прочитаете книгу, из которой узнаете о неком амулете, который хорошо охраняют очень опасные невидимки Hidder'ы. После того как вы прочитаете книгу, откроется ранее закрытая комната, по форме напоминающая цифру восемь. Из нее выкатятся злобные Hidder'ы, с которыми довольно сложно расправиться, зато после победы в одной половине комнаты (полувосьмерке) вы найдете уникальный магический Optic Amulet.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcaine Valor. В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы — Hunter's Bow, для чародея — магия Charged Bolt и Firewall, для певицы — две Morning Star. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке - кольцо Ring of Truth.



ZHAR THE MAD

Возможно, на восьмом уровне вам встретится комната, в которой находится странный маг. Он скажет, что вы можете взять несколько свитков, но не должны подходить к шкафу. Собрав все

свитки, спокойно направляйтесь к шкафу, и тогда маг накинется на вас (наверное, думая, что все в его власти). На самом деле справиться с ним будет очень просто, правда, желательно иметь заклинание Stone Curse. После победы идите к шкафу и забирайте честно отвоеванные книги.

Вариант экипировки: на голове - Undead Crown, на теле — Arcaine Valor. В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Long Staff с магией Firebolt, для лучницы - Hunter's Bow, для чародея - магия Stone Curse и Lightning, для певицы - Hunter's Bow. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке - кольцо Ring of Truth. На шее - Optic Amulet.

BLACK MUSHROOM

Это одно из самых долгих и интересных заданий. Все начнется с того, что на девятом уровне вы найдете книгу Fungal Tome, которую не сможете прочитать. Книгу надо принести колдунье, и она расскажет вам, что это книга содержит старинные рецепты отваров из черного гриба. Она попросит вас принести этот гриб.

Грибы вы найдете на том же девятом уровне. Но окажется, что колдунье мало гриба. Ей еще нужен эликсир, который вы должны взять у знахаря. Но у знахаря нет эликсира, а для его приготовления ему нужен мозг демона. Спуститесь на десятый уровень, и у первого же убитого вами демона выпадет мозг. Отнесите его знахарю, который сделает для вас эликсир. Только когда вы принесете его колдунье, она скажет, что ей он больше не нужен. Ну не нужен — так не нужен, выпейте его сами, и все ваши параметры повысятся на три пункта.

Вариант экипировки: на голове - Undead Crown, на теле - Arcaine Valor. В руках для бойца - меч Long Sword и щит Kite Shield, для монаха — посох Long Staff с магией Firebolt, для лучницы - Long Bow, для чародея - магия Firewall и Lightning, для певицы — лук Long Bow. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке - кольцо Ring of Truth. На шее - Optic Amulet.

ANVIL OF FURY

Грисволд расскажет вам, что от пленника, бежавшего из подземелья, он услышал о наковальне, хранящейся в подземелье. Кузнец надеется, что это - легендарная наковальня ярости и очень просит вас достать ее.

Наковальня лежит на небольшом островке, окруженном лавой. Но не думайте, что все так просто. Врагам совсем не хочется отдавать вам наковальню. Так что придется отнять. Когда вы принесете наковальню кузнецу, он очень обрадуется и в награду сделает для вас уникальный меч — Griswold's Edge Broad Sword.

Вариант экипировки: на голове - Undead Crown, на теле — Arcaine Valor. В руках для бойца - топор Large Axe, для монаха - посох Long Staff с магией Firebolt, для лучницы — Long Bow, для чародея — магия Firewall и Lightning, для певицы - лук Long Bow. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке - кольцо Ring of Truth. На шее - Optic Amulet.

WARLORD OF BLOOD

На тринадцатом уровне вы, возможно, найдете книгу, прочитав которую, откроете переход на следующий уровень. Из книги вы узнаете о сокровищнице верховного рыцаря крови. С ним будет довольно сложно расправиться, к тому же его будет охранять армия сподвижников. Награда вас очень порадует. Победив рыцаря, вы найдете в сокровищнице несколько видов магического оружия и доспехов.

Вариант экипировки: на голове - Full Helm, на теле - Mail Plate. В руках для бойца - топор Great Axe, для монаха - посох War Staff с магией Firebolt, для лучницы - Long Bow, для чародея - магия Stone Curse, Fireball, Chain Lightning, для певицы - лук Long Bow. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке - кольцо Ring ofTruth. На шее - Optic Amulet.

LACHDANAN

На четырнадцатом уровне вам, возможно, встретится черный рыцарь по имени Лакданан, который не станет нападать на вас. Он расскажет вам историю о том, как он убил короля Леорика и за это был проклят навеки. Рыцарь попросит вас принести ему золотой эликсир, чтобы снять проклятье и освободить его душу.

Эликсир находится на пятнадцатом уровне. Принесите его рыцарю, и он даст вам уникальный шлем Viel of Steell.

Вариант экипировки: на голове - Full Helm, на теле - Plate Mail. В руках для бойца - топор Great Axe, для монаха - посох War Staff с магией Blood Star, для лучницы - Long War Bow, для чародея — магия Firewall и Lightning, для певицы — лук Long War Bow. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее — Optic Amulet.

ARCHBISHOP LAZARUS

На пятнадцатом уровне вы найдете посох архиепископа Лазаря. Принесите посох Каину. Он поймет, что епископ продал душу дьяволу и что, скорее всего, именно Лазарь украл принца Альбрехта. Вернувшись на пятнадцатый уровень, вы увидите, что рядом с пентаграммой появились красные врата, которые ведут в покои архиепископа Лазаря. Телепортировавшись на его уровень, сначала уничтожьте всех врагов, а затем прочитайте по очереди две книги на уровне.

Вы телепортируетесь в закрытые комнаты с Суккубами. Уничтожьте их всех, а затем идите к месту, откуда появились. Встав на круг, вы телепортируетесь в обитель Лазаря, который уже собирается совершить ритуал освобождения дьявола. Но он не один: прежде чем вы доберетесь до Лазаря, придется разобраться с его сторонниками. Покончив с архиепископом, возвратитесь к месту появления и телепортируйтесь обратно на пятнадцатый уровень. Пентаграмма будет гореть алым цветом и, встав в ее центр, вы телепортируетесь на уровень к самому затейнику заварухи Дьябло.

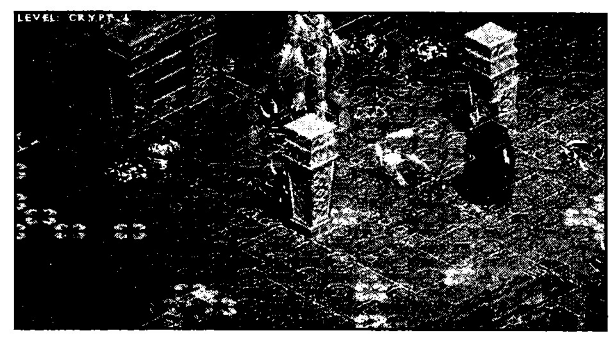
Вариант экипировки: на голове — Veil of Steel, на теле — Gothic Plate. В руках для бойца — топор Great Axe, для монаха - посох War Staff с магией Blood Star, для лучницы - Long War Bow, для чародея - магия Firewall и Lightning, для певицы - лук Long War Bow. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее - Optic Amulet.

DIABLO

Попав на уровень к дьяволу, сначала уничтожьте всех врагов, которых там великое множество.

На уровне находятся три большие комнаты. Включив рубильник (сначала вы сможете включить один-единственный), вы откроете первую комнату. Зайдите в нее и, уложив доброе количество врагов, сможете включить еще один рубильник. Откроется большой зал, в центре которого находятся еще два рубильника. Вот тут будет очень тяжело — огромное количество магистров и черных рыцарей одновременно. Вам очень повезет, если вы можете сотворить заклинание Апокалипсиса. Если нет, придется долго и нудно ловить по очереди каждого доставучего мага. Если вы справитесь с этой задачей, то убить Дьябло не составит большого труда.

Включив вышеупомянутые два рычага, вы откроете комнату с дьяволом. Только не думайте, что он там один. Прежде чем вы доберетесь до Дьябло, вам непременно надо расправиться с его многочисленной охраной. Не применяйте заклинание Guardian — оно может разозлить самого Дьябло, и вам придется драться с ним под обстрелом его приспешников. В этом случае победить будет почти невозможно.



Вариант экипировки: на голове — Veil of Steel, на теле — Gothic Plate. В руках для бойца — топор Great Axe, для монаха - посох War Staff с магией Stone Curse, для лучницы - Long War Bow, для чародея — магия Apocalypse, Chain Lightning, для певицы — лук Long War Bow. На поясе — много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее — Optic Amulet.

THE DEFILER

Все начнется с того, что фермер, пасущий коров, пожалуется вам на страшные растения, торчащие из земли возле его дома. Он очень попросит вас взорвать их, и вы (может, в первый раз в жизни) сможете помочь бедному дедушке. Кстати, это задание вы можете получить только после того, как достигнете пятнадцатого уровня опыта. Дедушка даст вам для выполнения этой цели Rune Bomb.

Взорвав эти «овощи», вы откроете проход в гнездо Defiler'a. Не спешите туда опускаться. Вернитесь к дедушке, и он даст вам Auric Amulet. Повесив его на шею, вы сможете хранить в одной кучке золота 10.000 монет.

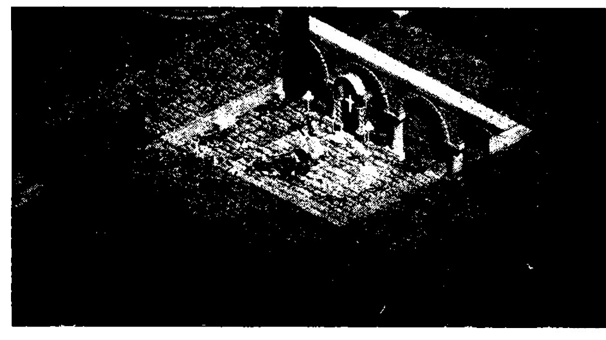
Проникнув в проход, вы узнаете, что разворошили гнездо страшных насекомых, которые спали здесь. Теперь они проснулись и под руководством Defiler'a собираются загрязнить и заразить все и вся на земле нашей грешной.

Ваш долг — спуститься в самое логово чудовища и разобраться с ним раз и навсегда. По пути вам встретится Hork Demon, в чьи обязанности входит создавать маленьких и кровожадных колобков из своего собственного тела. Сам Defiler представляет собой огромное нечто, сильно смахивающее на скорпиона. Он стоит на задних лапах и наносит удары большой силы своими огромными клешнями. Если у вас нет заклинания Stone Curse, лучше на него не нападать — уж больно быстро бьет, не давая вам наносить ответные удары. После победы над Defiler'ом вы получите Cathernal Map. Положите (бросьте) карту на могилу, расположенную справа от здания собора. Эту могилу вы не пропустите - она большая, и на могильной плите установлена статуя крылатого демона. Откроется проход, ведущий в склеп.

Вариант экипировки: на голове - Undead Crown, на теле - Arcaine Valor. В руках для бойца - топор Large Axe, для монаха - посох Long Staff с магией Stone Curse, для лучницы - Long Bow, для чародея - магия Chain Lightning, для певицы - лук Long Bow. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее — Optic Amulet.

THE JERSEY'S JERSEY

Это задание вы сможете получить только если создадите или дополните файл Command.txt в директории HELLFIRE. Необходимо написать слово cowquest. Также сущест-



вует еще одно задание: «Litle Girl». Для его появления нужно вписать theoquest (на некоторых дисках это уже проделано).

В результате всех этих манипуляций вместо фермера рядом с коровами будет стоять «полный придурок» (Complete Nut), одетый в коровий костюм. По достижении героем пятнадцатого уровня опыта придурок даст вам Rune Bomb и расскажет, что монстры захватили его жилище, а в нем находится его любимый костюм. Причем он уточнит, что это коричневый костюм, а не серый.

Спустившись в гнездо, на четвертом уровне вы найдете коричневый костюм (очень похож на шкуру коровы). Принесите его хозяину. Он очень обрадуется и в награду даст вам уникальные доспехи, точнее, свой коровий костюм — Bovine Plate. Он обладает 150-м уровнем защиты, повышает сопротивляемость всем видам магии на 30 %, увеличивает радиус света на 50 % (светло как днем), уменьшает на 5 единиц потери от ударов врагов, но понижает на единицу уровень всю вашу магию.

Вариант экипировки: на голове - Undead Crown, на теле - Arcaine Valor. В руках для бойца — топор Large Axe, для монаха — посох Long Staff с магией Stone Curse, для лучницы - Long Bow, для чародея - магия Chain Lightning, для певицы - лук Long Bow. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее — Optic Amulet.

LITTLE GIRL

Вернувшись после первого спуска в гнездо, вы увидите, что слева от него появилась маленькая девочка, которая пожалуется вам на жука, утащившего ее любимую игрушку. Она очень переживает из-за нее и очень просит вас принести ее из гнезда. Игрушку забрал нехороший Hork Demon, и после своей кончины он оставит вам плюшевого медвежонка, которого он стащил у девочки. Принесите его девочке. Она очень обрадуется и отдаст вам магический амулет.

Вариант экипировки: на голове - Undead Crown, на теле - Arcaine Valor. В руках для бойца — топор Large Axe, для монаха — посох Long Staff с магией Stone Curse, для лучницы - Long Bow, для чародея — магия Chain Lightning, для певицы - лук Long Bow. На поясе - много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее — Optic Amulet.

NA-KRUL

Проникнув в склеп, вы найдете книгу, из которой узнаете о страшном создании по имени Na-Krul. На первом уровне склепа вы найдете также круг в отдельной комнате Cornerstone of the World. Положив на середину круга любой предмет, вы сможете узнать историю этого страшного места.

По мере того как вы будете опускаться ниже, читая книги на уровнях, вы узнаете, как разворачивались страшные и трагичные события в этом месте. Оказывается, человек, который написал все эти дневники, во время своих экспериментов с магией вызвал какое-то страшное и очень хитрое существо. Вместе с ним вырвались на свободу и другие создания Ада. Они заполонили все подземелье и, постоянно оттесняя мага в низ подземелья, заперли его на самом последнем уровне. Маг был не в силах больше им сопротивляться. Хотя все-таки магу удалось замуровать Na-Krul'a за огромными волшебными воротами, но ему кажется этого мало.

На трех первых уровнях склепа вы сможете найти куски разорванной записки (Torn Note). Это может быть непросто, если куски лежат в темных местах. Применяйте заклинание Search. Помните - на каждом из первых трех уровней склепа есть записка. Если вы ее не нашли - продолжайте искать. Собрав все кусочки вместе в своем вещмешке, вы их автоматически соедините и сможете прочитать. Оказывается, маг приготовил магическую ловушку, которая может ослабить Na-Krul'a.

Спуститесь на четвертый уровень. Там увидите закрытую комнату, перед которой есть рычаг и три подставки с книгами. Рычаг не трогайте (если за него дернете, откроется дверь и на вас нападет Na-Krul в пике своей силы; справиться с ним в этом случае будет очень сложно). Прочтите книги. Откроется дверь, и на вас нападет Na-Krul, но в этом случае его силы станут гораздо слабее, и с ним будет не так трудно расправиться (достаточно 3 заклинаний Fireball 3-4 уровня). В любом случае, прежде чем нападать на него, сбегайте в город и запаситесь большим количеством колбочек. После победы вы получите разное магическое оружие и книгу заклинания Apocalypse.

Вариант экипировки: на голове - Veil of Steel, на теле - Gothic Plate. В руках для бойца - топор Great Axe, для монаха - посох War staff с магией Stone Curse, для лучницы - Long War Bow, для чародея - магия Chain Lightning, для певицы — лук Long War Bow. На поясе — много-много колбочек со здоровьем и магией. На шее — Optic Amulet.

Секреты

Если в игре у вас возникли проблемы с деньгами и вы не знаете, как их достать, мы подскажем вам один хитрый способ обеспечения. Предметы в игре можно копировать. Причем, как оружие или доспехи, так и деньги. Делается это следующим способом. Необходимо:

кинуть предмет на землю (желательно на видное место);

заполнить сумку с инвентарем таким образом, чтобы оставалось место только для этого предмета;

положить на это место какой-нибудь ненужный предмет - один золотой или маленькую колбочку;

отойти от копируемого предмета на расстояние видимости;

закрыть сумку с инвентарем;

направить героя на предмет и быстро нажать I (инвентарь), затем, когда герой подойдет вплотную к копируемому предмету (придется довольно долго потренироваться), нервно щелкнуть на ненужном предмете левой кнопкой мыши.

Предупреждаем, что сразу не получиться: придется долго тренироваться! Кроме этого, стоит вам выбросить созданный предмет из вещмешка, как игра сразу его уничтожит. Поэтому рекомендуем сразу после создания предмета его продать.

Евгений Кондюрин, EviL LaugH

DUNGEON KEEPER

Разработчик	Bullfrog
Издатель	Electronic Arts
Выход	июль 1997 г.
Жанр	стратегия + RPG
Рейтинг	★★★★★★★★★★

Операционная система — MS DOS или Windows 95. Для увеличения быстродействия под Windows 95 игра использует Microsoft DirectX 3.0A.

Процессор - 486 / 66 МГц и выше (рекомендуется Pentium 100).

Минимально необходимое свободное пространство на жестком диске — 63 Мб.

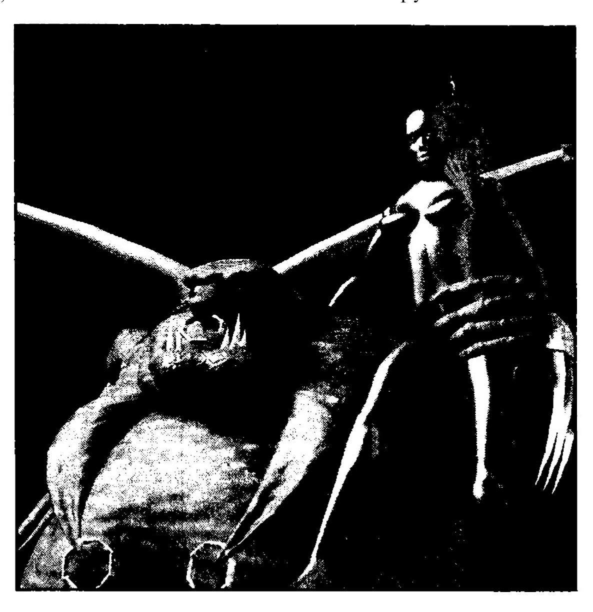
Оперативная память - 8 Мб.

Видеоплата - совместимая с DirectX, 1 Мб.

Привод CD-ROM — двухскоростной (рекомендуется четырехскоростной).

Сейчас никого не удивишь появляющимися в компьютерном мире все более и более «крутыми» играми. Но бывалый игроман заметит: при ближайшем рассмотрении всё новое уж очень смахивает на старое. Ну, графика лучше, ну, музыка качественней, а сюжеты обсасываются всё те же. Новых идей практически нет.

Редкое исключение - игра «Dungeon Keeper». Такого человечество еще не видало. Это чудо — смесь стратегии и RPG: «Warcraft» и «Quake» в одном флаконе. А еще «Dungeon Keeper» позаимствовала лучшее из «Theme Park», Populous», «Magic Carpet»... да всего и не перечислишь. И все же игра «Dungeon Keeper» представляет собой нечто новое, ни на что не похожее - то, что, возможно, станет стилем нового поколения игрушек.



Уникален интерфейс игры. Вы можете играть, используя вид сверху и немного под углом, а можете вселиться в одно из ваших существ — и тогда вам покажется, что вы играете в «3D-action». Карту можно крутить в разные стороны, приближать и удалять ее от себя, выбирая положение, которое наиболее удобно для вас.

Единственный недостаток - графика выглядит немного устаревшей, но на фоне происходящего это почти незаметно. Не знаю, чего добивались разработчики, но игра получилась очень красивой, яркой, с четко прорисованными деталями.

Игрой поддерживается режим «multiplayer»: можно играть с друзь-

ями по модему, через «Интернет» или связываться напрямую, используя нуль-модемный кабель.

Как правило, в компьютерных играх вам отводится роль хороших персонажей, очищающих мир от всякой нечисти. Здесь же вам предстоит стать Хранителем Подземелья (так и переводится название игры), владельцем отъявленных негодяев. Вы живете в мире тьмы и злобы, где имеет вес только золото. Со всех сторон в ваше образцовое подземелье в надежде на легкую поживу ломятся орды Героев, которые грабят и убивают обитателей подземелья. И вообще, ведут себя по-свински, обижая Хранителя. Различают героев-наемников и подданных короля. У наемников есть при себе деньги, так что, убив кого-нибудь из них, не стесняйтесь пошарить по карманам Героя. На золото можно купить слуг, которые станут вашей основной силой в борьбе с другими Хранителям и внешним миром. На помощь богатству придут колдовство и магия.
Самый главный объект — это Сердце подземелья. Если вы потеряете Сердце подземелья, игра закончится.

И у вас, и у ваших врагов имеется своя территория. Только на ней игрок может возводить сооружения. Хотите увеличить свои владения - придется привлечь к делу бесов. Они выполняют самую грязную работу: прорывают в подземелье ходы, добывают золото и алмазы, завоевывают чужие территории...

Золото и алмазы превращаются только в один ресурс - деньги. Добыча алмазов намного эффективнее золотодобычи, потому что алмазное месторождение никогда не иссякает. Но зато золото добывается намного быстрее.

Будьте бдительны и коварны, решительно воплощайте в жизнь все ваши замыслы — и, возможно, вы выйдете победителем в этой битве не на жизнь, а на смерть.

Главное меню

Загружая игру, вы будете попадать в главное меню, где можно выбрать один из следующих пунктов:

START NEW GAME	— начать новую игру;
CONTINUE GAME	- продолжить игру (вы продолжите игру с того места, на котором она была прервана в последний раз);
LOAD GAME	- «загрузить» любое из ранее сделанных сохранений;
MULTIPLAYER	- игра для нескольких участников, связанных с помощью последовательного кабеля или модема (только вдвоем) или же по сети, поддерживающей протокол IPX. Если у вас нет возможности играть с друзьями, но хочется ощутить дух соперничества, выберите сетевую игру, и остальных игроков вам заменит компьютер;
OPTIONS	— опции (регулирование громкости, переназначение управляющих клавиш);
HIGH SCORE TABLE	- табло лучших результатов (десятка сильнейших игроков);
QUIT	— завершение игры и возврат в операционную систему.

Панель опций (клавиша Esc)

Помимо главного меню в игре есть панель опций, содержащая практически все пункты главного меню, необходимые для управления игрой. Чтобы открыть панель оп-

ций, нажмите во время игры **Esc** или щелкните левой кнопкой мыши по букве «Q» в верхнем левом углу карты подземелья.

Панель опций содержит шесть пиктограмм:

LOAD GAME - загрузка ранее «сохраненной» игры;

SAVE GAME - «сохранение» игры;

GRAPHICS MENU - графические опции:

Shadows - тени (возможно пять значений, определяющих, сколько теней может отбрасывать существо; по умолчанию — четыре),

View Distance - показ дистанции (определяет глубину обзора подземелья). Большую глубину обзора можно требовать лишь на мощном компьютере. Иначе игра начнет «притормаживать». По умолчанию устанавливается максимальное значение,

View Type — режим обзора (переключаются режим с наклоненными стенами и режим с прямыми стенами). В режиме наклоненных стен вы сможете поворачивать экран на произвольный угол, в режиме прямых - только на 90 градусов,

Wall Height - высота стен. Для увеличения обзора можно установить малую высоту стен (в один блок),

Gamma Correction - регулировка яркости экрана (возможно пять значений; по умолчанию установлен самый низкий уровень яркости);

SOUND MENU — регулирование громкости музыки и звуковых эффектов;

COMPUTER ASSISTANCE MENU - помощь компьютера. Вы можете возложить на компьютер часть ваших проблем:

Aggressive Computer Assistance — компьютер помогает строить подземелье, устанавливать ловушки, накладывать заклинания и атаковать (эта опция включена по умолчанию),

Defensive Computer Assistance — компьютер помогает строить подземелье, устанавливать ловушки и накладывать заклинания,

Construction Only Computer Assistance - компьютер помогает только строить комнаты и устанавливать ловушки,

Move Only Computer Assistance — компьютер следит за перемещениями существ, подгоняя их;

QUIT GAME - выход (в начало уровня).

Экран игры

Экран игры разделен на две части. Слева — панель управления, а справа - экран подземелья.

На карте в верхней части панели управления показана та область подземелья, в которой вы находитесь. Чтобы лучше рассмотреть свои владения, нажмите на свиток в левом верхнем углу карты подземелья - и карта займет весь экран.

Пунктирная линия показывает направление к Сердцу вашего подземелья. Красным на карте отмечены области, принадлежащие вам. Серым отмечены укрепленные стены, темно-серым — непробиваемые скалы. Ярко-зеленый цвет означает золото и драгоценные камни. Твари отмечены на карте черными мерцающими точками, Герои — белыми.

Разноцветные мигающие квадратики — это незахваченные объекты, например, порталы. Остальные цвета на карте подземелья - владения других Хранителей.

Сразу под картой вы увидите желтые цифры - количество ваших денег. Под картой расположены также пять пиктограмм, соответствующих пяти панелям (слева направо): информационная панель, панель комнат, панель исследований, панель мастерской и панель существ.

На экране подземелья показаны все ваши владения. Именно на этом экране размещаются комнаты и осуществляется управление существами. Время от времени на краю панели могут появляться всплывающие пиктограммы, содержащие важную информацию о новых открытиях, вновь прибывших существах или о битвах, в которых участвуют ваши существа.

Информационная панель (клавиша 1)

На информационной панели расположены следующие пиктограммы:

Imprison — пиктограмма «в тюрьму!» станет доступной после того, как вы построите тюрьму. Щелкнув на этой пиктограмме, вы прикажете своим тварям не убивать врагов, а брать их в плен;

Flee — щелкнув по пиктограмме «бежать», вы прикажете своим тварям уходить с поля боя в случае серьезных ранений;

Payday Bar — индикатор жалования. Значение на нем увеличивается по мере приближения дня получки. Когда показатель достигнет своего максимального значения, ваши существа устремятся в сокровищницу за золотом;

Research Time Bar - индикатор исследований показывает время, необходимое для завершения исследований существами, работающими в библиотеке (напрямую зависит от размеров вашей библиотеки и количества занятых там существ):

Workshop Time Bar - индикатор производства показывает время, необходимое для завершения работы над новой ловушкой или дверью. Этим заняты существа, работающие в мастерской. Величина зависит от размеров мастерской и количества трудящихся в ней тварей;

Number of Rooms - количество комнат в каждом подземелье (информация о каждом Хранителе выделяется соответствующим ему цветом):

Number of Creatures — количество существ, находящихся в подчинении у каждого из Хранителей;

Query — получение сведений о конкретном существе (появится информационная панель данного существа). Получить сведения о существе можно также нажатием Shift с щелчком левой кнопкой мыши на интересующем вас существе.

Панель комнат (2)

Панель комнат содержит список всех комнат, доступных для строительства на данном уровне. После выбора комнаты появится ее пиктограмма, рядом с которой расположены два числа: красное — количество уже построенных комнат этого типа, желтое — стоимость создания одного поля такой комнаты.

Рядом с числами расположен индикатор заполнения этих комнат. Если все комнаты данного типа заполнены и индикатор показывает максимум — пора строить новые комнаты этого типа.

Всего игрой предусмотрены комнаты пятнадцати типов (у каждого типа - своя пиктограмма). Если пиктограмма пуста, то на данном уровне вы не сможете построить комнату такого типа. Если в пиктограмме расположен вопросительный знак, значит, вы сможете строить такие комнаты после соответствующего изобретения. Если пиктограмма вдавлена, значит, этот тип уже доступен вам, но вы еще не построили ни одной такой комнаты. Если же пиктограмма приподнята, значит, вы уже построили несколько комнат этого типа.

Чтобы увидеть все имеющиеся комнаты, щелкните на пиктограмме правой кнопкой мыши. Вы увидите поочередно все комнаты.

Для того чтобы построить комнату, щелкните на соответствующей пиктограмме и перейдите к тому участку подземелья, где вы хотите расположить эту комнату. Вы можете строить комнаты только на принадлежащей вам территории (поля с красной точкой посередине). Далее, чтобы разместить первое поле комнаты, щелкните левой кнопкой мыши. Если же вы передумали строить комнату, щелкните правой кнопкой мыши.

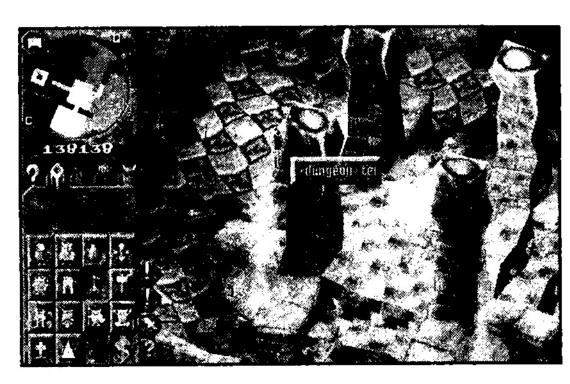
Если, построив несколько комнат, вы обнаружите, что срочно нуждаетесь в золоте или вам просто нужно освободить место, то можно продать комнату. Для этого сначала щелкните левой кнопкой мыши сначала на пиктограмме продажи комнат (значок доллара), а затем — на ранее построенной комнате, которую продаете. Но вам вернется лишь половина суммы, истраченной на постройку.

Панель исследований (3)

На панели исследований можно найти любое из используемых в игре заклинаний. Чтобы наложить заклинание на существо, щелкните левой кнопкой мыши на пиктограмме заклинания, а затем на существе. Аналогично накладывается заклинание на карту.

Мощность многих заклинаний можно увеличить. Для этого при наложении заклинания удерживайте нажатой левую кнопку мыши. Вы увидите, что число на изображении курсора возрастает, а стрелки распространяются на большую площадь. Число — это возрастающая стоимость (и сила) заклинания. Когда сила заклинания будет вас устраивать, отпустите кнопку мыши.

После выбора заклинания на панели появляется его мигающее изображение. Если на карте имеется действующее заклинание, его пиктограмма становится выпуклой. Щелкнув на ней правой кнопкой мыши, вы увидите точку подземелья, где действует это заклинание. Щелкнув правой кнопкой мыши, вы сможете просмотреть все заклинания, действующие в настоящий момент.



Панель мастерской (4)

Панель мастерской содержит все типы ловушек и дверей, которые вы можете расставить в своем подземелье. Но прежде, чем вы начнете использовать эти вещи, ваши твари должны изготовить их в мастерской.

После выбора ловушки или двери появится ее изображение и число, показывающее, сколько таких ловушек или дверей вы можете разместить. Установка ловушек и дверей бесплатна, но на их изготовление придется раскошелиться.

После установки ловушки (двери) пиктограмма этого типа становится выпуклой. Щелкнув правой кнопкой мыши на такой пиктограмме, вы можете просмотреть все ловушки (двери) данного типа.

Для установки ловушки (двери) щелкните левой кнопкой мыши на ее пиктограмме, а затем - на том месте подземелья, где хотите ее установить. Если вы передумаете ставить ловушку (дверь), щелкните правой кнопкой мыши.

После выбора места для установки на карте появляется прозрачное изображение ловушки. Теперь ваш бес должен принести готовую ловушку из мастерской и установить ее здесь. Обычно бесы сами идут за ловушкой, но если вы хотите ускорить этот процесс, поместите беса на прозрачную ловушку - и он немедленно отправится в мастерскую. Или же поставьте беса на уже готовую ловушку в мастерской - и он понесет ее к ближайшему прозрачному изображению.

Если с вашим бесом что-нибудь случится по дороге и он бросит ловушку, вражеские бесы могут присвоить ее и нагло использовать против нас. Поэтому следите за судьбой своего беса с ловушкой. Если его убьют, поставьте на брошенную ловушку нового беса.

Пока ловушка ни разу не сработала, она невидима для врагов и Героев. Аналогично, вражеские ловушки невидимы для вас.

Двери (особенно магические) — надежная защита от врагов, которым придется тратить силы и время, чтобы разрушить их и пройти дальше. Двери можно ставить только на своей территории, в коридоре шириной в одно поле. В отличие от ловушек, двери устанавливаются сразу же: вашим бесам не придется надрываться, таская их по всему подземелью. Стены с каждой стороны должны быть укреплены бесами.

Твари могут спокойно проходить в двери, пока они не заперты. Чтобы запереть дверь, поместите курсор мыши на дверь (он примет вид ключа) и щелкните левой кнопкой мыши. Над дверью появится изображение ключа, показывающее: дверь заперта. Проходить через запертые двери могут только призраки.

Ловушки и двери можно продавать. Для этого щелкните на пиктограмме продажи ловушек и дверей (значок доллара) в нижней части панели мастерской. Затем поместите курсор мыши на ловушку и щелкните левой кнопкой.

Панель существ (5)

Здесь можно найти информацию о деятельности ваших тварей. В верхней части панели приведены три пиктограммы действия, а под ними - пиктограммы существ с указанием, сколько ваших тварей занято данным видом деятельности. На экран одновременно выводится только шесть типов существ. Если их у вас больше, пользуйтесь линейкой прокрутки.

Перечислим пиктограммы действия: «безделье» (существа просто живут в вашем подземелье: спят или едят, не делая ничего полезного), «работа» (показ существ, работающих на вас), «сражение» (существа, участвующие в битве).

Всплывающие пиктограммы

Всплывающие пиктограммы содержат сведения о состоянии вашего подземелья.

«Вопросительный знак» сигнализирует о постановке задачи (это сообщение о том, что вам необходимо сделать для успешного завершения уровня).

«Восклицательный знак» появляется только в тех случаях, когда ваши существа открывают новую область или заклинание. Чтобы осмотреть новую область, щелкните левой кнопкой мыши на изображении глаза.

Пиктограмма «меч» информирует вас, что в подземелье началось сражение. «Меч» мигает до тех пор, пока все сражения не закончатся. Каждая строка этого окна соответствует отдельному сражению. Слева от знака «VS» изображены ваши существа, а справа — Герои и вражеские существа. Над каждым из воюющих помещен индикатор опытности, а под ним - индикатор здоровья. Чтобы перейти к какому-нибудь из ваших существ, щелкните на его изображении в окне битвы правой кнопкой мыши. Точно так же вы можете перейти ко врагу, находящемуся в вашем подземелье. Чтобы взять свое существо (или несколько существ), щелкните левой кнопкой мыши на его изображении в окне битвы. Здесь же вы можете накладывать различные заклинания на свои и вражеские существа. Для этого щелкните левой кнопкой мыши сначала на пиктограмме заклинания, а затем на пиктограмме существа.

Пиктограмма «морда» свидетельствует о новом существе, попавшем в ваше подземелье через портал. Для того, чтобы увидеть новую тварь, щелкните левой кнопкой мыши на изображении глаза.

Пиктограмма «молоток» сообщает, что труженики вашей мастерской изготовили новый объект.

Пиктограмма «книга» информирует о создании в вашей библиотеке нового заклинания или объекта.

Для того чтобы открыть всплывающую пиктограмму, просто щелкните на ней левой кнопкой мыши. В нижней части окна появится окно с сообщением. В окне могут оказаться такие пиктограммы:

глаз - перейти в новую область;

галочка - закрыть окно;

стрелки - прокрутка сообщения.

Чтобы закрыть окно сообщения, снова щелкните на всплывающей пиктограмме. А для удаления всплывающей пиктограммы с экрана щелкните на ней правой кнопкой мыши. Сообщение, содержащее задачу, удалить невозможно.

Карта уровня для обычной игры (М)

Сразу после загрузки новой игры вы увидите с высоты птичьего полета те королевства, которые нужно завоевать: прекрасные замки, голубые реки, зеленые равнины, залитые солнцем. Подождите, скоро ваши коварные действия разрушат всю эту красоту.

В игре имеется пять учебных уровней (полезны для начинающих Хранителей) и двадцать обычных. Чтобы начать новый уровень, щелкните на флажке, развевающемся над страной, которую вы хотите завоевать.

Карта уровня для сетевой игры (М)

Карта уровня для сетевой игры выглядит немного по-другому. Числа на флажках определяют количество игроков на данном уровне (на уровне 50 играют два человека, на уровне 60 — три игрока, 70 - четыре игрока и т. д.). Все участники игры должны щелкнуть на одном и том же флажке: отменить ошибочный щелчок можно нажатием Esc (у каждого игрока — свой собственный указатель мыши).

За недостающих игроков будет играть компьютер.

Каждый игрок получает свое Сердце подземелья и свой доступ к порталу. Цель сетевой игры - уничтожение Сердца противника. Но можно играть и в союзе с другими Хранителями. Для этого используйте доску объявлений. Нажмите **Enter,** напечатайте сообщение и отправьте его, нажав **Enter** еще раз. Затем щелкните на пиктограмме «?» и на цветной пиктограмме Хранителя, с которым вы хотите заключить союз. Пиктограмма начнет мигать. Выбранный вами Хранитель должен подтвердить свою готовность заключить союз с вами аналогичным образом. Для разрыва союза повторно щелкните на его пиктограмме.

Клавиши и MI ыШЬ

правый Ctrl+←/Delete — поворот влево;
правый Ctrl +→/PgDn — поворот вправо;
правый Ctrl+↑/Home — увеличение масштаба;
правый Ctrl+↓/End — уменьшение масштаба;
правый Shift -+←/→ — быстрая прокрутка;
N — «пауза»;
Alt + R — изменение разрешения;
Ctrl + 1 ... 8 — установка указателей (маркеров);
Shift + 1 ... 8 — переход к указателю (маркеру);
+/- (на основной˘ клавиатуре) — регулировка яркости;
Backspace — отмена взятия существа;
F8 — включение и выключение подсказок;
Alt + F — включение и выключение флажков комнат;
удерживая 0 (на цифровой клавиатуре), щелкните мышью на существе — запрос о существе;
Shift + щелчок мышью на существе - вселение в существо. В этом режиме:
↑/↓ - движение вперед или назад;
←/→ - выстрел влево или вправо;
мышь влево/вправо — поворот головы;
мышь вверх/вниз — поднять или опустить голову;
1 ... 9 — выбор оружия (доступно только оружие, которое есть у данного существа).

Если вас не устраивает такое назначение клавиш, вы можете переопределить их, (опции, «Define Keys»). Щелкните на клавише, значение которой вы хотите переназначить, и нажмите клавишу, которая вас устраивает. Для выхода из этого режима щелкните по кнопке «Exit».

Все основные действия в игре осуществляются посредством мыши. Указатель мыши меняет свой вид в зависимости от ситуации. «Стрелка» показывает поле, которое нельзя изменить. «Кирка» указывает на область, где можно производить земляные работы. «Кисть руки» появляется, когда вы можете осуществить какие-нибудь действия над вашей тварью.

Когда «рука» занесена над существом, появляется красная восьмиконечная звезда, демонстрирующая состояние здоровья существа (чем краснее, тем здоровее). Если количество лучей уменьшается, значит, существу несладко. Число в центре звезды показывает опытность существа.

Щелкнув левой кнопкой мыши на существе, вы можете взять его в «руку» (до восьми существ одновременно) и перенести в любое место. Щелкнув правой кнопкой мыши, вы можете высадить существа (в обратном порядке). Если вы передумали тащить своих тварей, то нажмите Backspace — существа высадятся (в обратном порядке), вернувшись на те места, откуда вы их взяли.

Брать тварь можно не только с экрана подземелья, но также с панели существ или из окна битвы, щелкая по пиктограммам с изображением их мордочек.

Если вас не устраивает качество работы существа или просто хотите поразвлечься, щелкните по вашей твари правой кнопкой мыши - вы отвесите ей классную оплеуху. После шлепка тварь начнет работать усерднее. Но больше двух оплеух сразу давать не рекомендуется, иначе вы существенно подпортите здоровье существа.

Комнаты

У каждой комнаты - свое собственное назначение. Конкретная комната привлекает определенных существ. Можно строить комнаты любых размеров и любой формы. Другое дело - эффективны ли будут ваши комнаты.

Когда вы начинаете строительство комнаты, на ее первом поле появляется флажок с пиктограммой, соответствующей типу комнаты, и с тремя индикаторами:

- индикатор целостности. Это уровень безопасности вашей комнаты. Как только на нее нападут враги, он начнет снижаться. Нулевой уровень целостности свидетельствует о том, что комната перешла в собственность другого Хранителя;
- индикатор заполнения. Если показания данного индикатора достаточно высоки, значит, комната почти заполнена и пора позаботиться о ее расширении;
- индикатор эффективности. Комната, состоящая из одного поля, совершенно неэффективна. Если рядом с этим полем поместить еще одно поле (комнату того же типа), эффективность возрастет. Чем больше полей такого же типа примыкает к данному полю, тем выше его эффективность. Большие квадратные комнаты - самые эффективные. Не рекомендую строить комнаты меньше чем 3x3 поля. Эффективность комнаты показывает также огонь, полыхающий по ее периметру. Чем выше пламя, тем больше эффективность.

Библиотека (Library, клавиша перехода — L) привлекает колдунов (если комната занимает не меньше 9 полей). Стоимость одного поля - 200 единиц. Это - исследовательский центр вашего подземелья. Здесь вы разрабатываете ловушки, двери и новые заклинания для борьбы с врагами. Чтобы узнать, что вы можете исследовать на данном уровне, обратитесь к панели исследований и панели мастерской.

Колдун, помещенный в библиотеку, занимает одно поле и немедленно приступает к работе. Чем больше в библиотеке колдунов, тем скорее идет работа. По завершении этапа исследований колдуны исполнят танец, а затем вернутся к работе. Новые заклинания помещаются в библиотеку и имеют вид плавающей книги. Следите, чтобы у вас всегда оставались свободные поля для следующих заклинаний.

Поскольку библиотека — постоянное место хранения заклинаний, она привлекает внимание врагов.

И еще: колдуны плохо переносят соседство других тварей. Лучше поместите библиотеку в тихое и укромное место.



Инкубатор (Hatchery, `Shift + H`) привлекает пауков (если состоит из 9 полей) и демонов (25 полей), для которых нужно также логово. Стоимость одного поля — 150 ед. Здесь производят цыплят — еду, необходимую вашим тварям (всем, кроме бесов). Ничего примечательного в цыплятах нет (вы можете позабавиться, шлепая их — цыплята взрываются). Как правило, ваши существа сами навещают инкубатор, когда голодны. Но если вы устроите дополнительное угощение, никто не откажется. Твари очень прожорливы, поэтому заранее позаботьтесь о большом инкубаторе.

Казарма (Barracks, `B`) привлекает орков, даже если занимает одно поле (им нужен также тренировочный зал). Стоимость поля - 150 ед. В казарме можно сгруппировать тварей, а затем, вселившись в одну из них, стать лидером и повести группу по подземелью. Поместите в казарму совместимых существ, которых вы хотите объединить в группу. Они будут оставаться там до тех пор, пока вы не поведете их в нужное вам место.

Камера пыток (Torture Chamber, Alt + T) привлекает дьяволиц, если состоит хотя бы из девяти полей. Стоимость поля — 350 ед. Камера предназначена для истязаний как своих, так и вражеских тварей. Существо, попавшее в камеру пыток, медленно теряет здоровье, а затем умирает и становится призраком.

Каждое пытаемое существо занимает одно поле. Когда вы мучаете одно из своих существ, его жалование уменьшается в два раза, а производительность всех остальных тварей этого вида от страха повышается на 25 процентов. Однако помещение в камеру пыток второго такого же существа не даст никаких дополнительных экономических выгод.

Чтобы заключить в камеру пыток врага, нужно сначала взять его в плен и посадить в тюрьму. Уже из тюрьмы военнопленного можно переместить в камеру пыток. Во время истязаний враг может выдать вам расположение вражеского подземелья (в чем я сильно сомневаюсь), либо перейти на вашу сторону.

Караульный пост (Guard Post, `Shift + G`) никаких существ не привлекает. Стоимость одного поля — 50 ед. Караульные посты стройте для того, чтобы обеспечить охрану подземелья. Поместите туда несколько существ, способных нести караульную службу (каждое существо занимает здесь одно поле). Они не покинут пост, пока не захотят поесть или отдохнуть. Некоторые существа, например, орки, сами могут занять пустующий караульный пост и следить за врагами. Если кто-нибудь покусится на вашу территорию, они вступят в бой.

Кладбище (Graveyard, `G`) привлекает вампиров (им нужно также логово). Минимальный размер для привлечения вампира — девять полей. Стоимость одного поля - 300 ед. На кладбище складывают трупы убитых в вашем подземелье. Каждый труп занимает одно поле, освобождающееся с окончанием процесса разложения. После разложения определенного количества трупов вы получаете в свое распоряжение вампира. Для работы кладбища работники не требуются.

Логово (Lair, `Shift + L`) привлекает жуков (достаточно одного поля), вампиров (нужно девять полей, а также кладбище), пауков (девять полей, а также инкубатор), щупальца

(девять полей и храм), драконов (пятнадцать полей и сокровищница), демонов (25 полей и инкубатор). Стоимость одного поля логова - 100 ед.

Логово - это место отдыха ваших тварей. Новое существо, появившись в подземелье, первым делом направляется в логово. Каждое существо имеет свой собственный тип логова. Для большинства существ достаточно одного поля, но некоторым нужно больше. Не забывайте следить за тем, чтобы всем хватало места.

Мухи и пауки, к примеру, терпеть не могут друг друга и, оказавшись в одном логове, начинают настоящую войну. Не селите их вместе. При переносе существа в новое логово оно поселяется там. Так можно предотвращать конфликты и контролировать расселение ваших существ.

Вы можете подобрать существо или вселиться в него даже когда оно спит. Только учтите: никто не любит, когда ему мешают отдыхать.

Советую разместить логова по границам вашего подземелья. Таким образом вы укрепите свои рубежи.

Мастерская (Workshop, **W**) привлекает троллей, даже занимая всего одно поле. Каждое существо занимает одно поле мастерской. Стоимость поля - 200 ед. Мастерская служит для изготовления дверей и ловушек. Вы можете построить только те ловушки, которые доступны вам на данном этапе игры. После завершения работы над объектом существа исполняют танец триумфа и возвращаются на рабочие места. Новый объект появляется в мастерской в свернутом виде и занимает одно поле (что может потребовать ее расширения). Чтобы не терять много времени на перемещение ловушки из мастерской к месту ее размещения (см. выше «Панель мастерской»), расположите мастерскую так, чтобы туда можно было легко попасть практически из любого места вашего подземелья.

Помните, что в подземелье может проникнуть враг и, захватив мастерскую, присвоить себе все ваши двери и ловушки.

Мост (Bridge, **Shift + B**) никаких существ не привлекает. Стоимость поля - 30 ед. Мост служит для переправы через водные преграды или раскаленную лаву. Чтобы построить мост, поместите его изображение куда нужно и щелкните левой кнопкой мыши.

Рекрутский центр (Scavenger Room, **S**), если он занимает не менее девяти полей, привлекает церберов. Стоимость одного поля - 750 ед. Рекрутский центр позволяет переманивать врагов на вашу сторону и привлекать новых существ. Поместите существо в рекрутский центр. Оно примется танцевать, распространяя по подземелью дьявольскую магию. Сначала магия танца действует на существа того же типа низшего уровня, а потом распространяется и на другие существа.

Каждая тварь в этой комнате занимает одно поле. Чем больше там существ (особенно одного и того же типа), тем больше шансов завербовать новое существо. Существа, помещенные в тюрьмы или недавно посетившие храм, не могут быть перевербованы.

Сокровищница (Treasure Room, T), достигнув размера в 25 полей, привлекает драконов (им нужно также логово) и демонят (для них нужен также тренировочный зал). Стоимость поля - 50 ед. Здесь собрано все ваше золото, добытое или снятое с трупов врагов. Вы можете, подобрав золото в любом месте вашего подземелья, убрать его прямо в сокровищницу.

Чтобы взять сокровище, находящееся в этой комнате, поместите на него курсор и щелкните левой кнопкой. Потом вы сможете переместить ценность в другую сокровищницу. Не забывайте об охране: сокровищница — любимое место странствующих Героев и других Хранителей.

Тренировочный зал (Training Room, **Shift + т)** привлекает орков (если насчитывает девять полей; для них нужны также казармы) и демонят (им достаточно одного поля, но еще нужна сокровищница). Стоимость одного поля — 150 ед. Здесь ваши существа повышают свой боевой опыт. Каждому существу для тренировки нужно не менее одного поля, а также очень много золота.

Твари попадают в ваше подземелье с уровнем мастерства, равным 1. Максимальный уровень - 10, но, чтобы достичь его, твари должны стать очень ловкими, крупными и быстрыми. Каждое новое достижение отмечается небольшим танцем, после чего существо снова возвращается к изнурительным тренировкам.

Посещение тренировочного зала настолько благотворно действует на умственные способности ваших тварей, что некоторые из них способны потом превращаться в других существ, более высокого уровня, а колдуны — узнавать новые заклинания.

Тюрьма (Prison, **Shift + N),** понятное дело, никого не привлекает. Стоимость поля - 300 ед. Если вы поместите в это заведение мертвецов, то они могут воскреснуть и присоединиться к вашей армии в виде скелетов.

В тюрьму можно посадить кого угодно. Если вы хотите набрать пленников во время боя, перейдите на информационную панель и щелкните по кнопке тюрьмы. Теперь ваши существа будут не убивать противников, а брать их в плен.

Каждый заключенный занимает одно поле. Если вы перегрузите тюрьму, она рухнет, а заключенные разбегутся. Если же вы не будете кормить своих узников, они умрут от голода. Гуманоиды превратятся в скелеты, которые пополнят вашу армию. Чтобы накормить пленников, принесите им из инкубатора цыпленка.

Храм (Temple, **Ctrl + T)** способен привлечь щупальца (нужно не менее девяти полей, а также логово и вода поблизости). Стоимость одного поля в храме - 300 ед.

В храме ваши твари могут обрести утраченный душевный покой. Если вы чувствуете, что какое-то ваше существо несчастно, перенесите его в храм - и оно станет счастливее. Каждая тварь занимает в храме одно место. Храм исцеляет больных и возвращает облик тем тварям, которые были превращены в цыпленка.

Если вы хотите задобрить богов, то можете принести им в жертву несколько тварей (просто киньте их в воду). Если жертва будет принята богами, это принесет вам ощутимые выгоды.

Заклинания

Используя заклинания, вы сможете защитить себя от множества напастей. Заклинания находятся в библиотеке (их нужно сначала изобрести) и в секретных комнатах. Как только заклинание попадет на панель заклинаний, вы сможете его применять.

Наложение большинства заклинаний производится на экране подземелья. Если на области появился круг с диагональной полосой, значит, заклинание в этом месте накладывать нельзя.

Виды общих заклинаний

Заклинание ***«Авр*ал»** ***(Emergency)*** действует сразу на всех ваших монстров, значительно увеличивая их скорость. Стоимость заклинания зависит от количества тварей у вас в подчинении. Чтобы наложить это заклинание, щелкните левой кнопкой мыши на его пиктограмме, а затем подтвердите свой выбор. Во время действия «Аврала» все твари будут

находиться под вашим контролем. Отменить заклинание можно щелчком левой кнопки мыши на его пиктограмме.

Заклинание ***«Армагеддон» (Armaggedon)*** - самое серьезное. Его использование ведет к развязыванию жестокого сражения вокруг Сердца вашего подземелья. Если вы подтвердите применение заклинания, все существа этого уровня (ваши и вражеские) перенесутся к Сердцу вашего подземелья. Вмешаться в бой вы уже не сможете: либо пан, либо пропал. Решайте сами. Начальная стоимость заклинания — 60.000 ед.

Использование заклинания ***«Болезнь» (Disease)*** вызывает у врагов чуму. Болезнь передается от одного существа к другому, заболевшие медленно умирают. «Болезнь» накладывается на определенного монстра. Начальная стоимость заклинания - 7.000 ед.

Если на ваше существо наложили заклинание болезни, отнесите его в храм - и оно поправится.

«Вселение в существо» (Possess Monster) - одно из интереснейших заклинаний. Оно позволяет управлять существом, как бы находясь внутри. В образе этого монстра вы можете перемещаться по подземелью и драться, копать, исследовать...

Заклинание накладывается на определенное существо. Можно также вселиться в существо, удерживая Alt и щелкнув левой кнопкой мыши. Начальная стоимость заклинания - 0 ед.

Заклинание ***«Защита существа» (Protect Monster)*** позволяет уменьшить ущерб, наносимый вашим монстрам в бою, делая их сильнее и выносливее.

Заклинание наносится на определенное существо и действует в течение ограниченного времени. Начальная стоимость заклинания - 100 ед.

Вместо того чтобы относить существо в храм, вы можете исцелить его заклинанием ***«Исцеление» (Heal),*** которое накладывается на определенную область подземелья и лечит всех ваших существ, попавших в эту область. Начальная стоимость заклинания - 300.

Если где-нибудь развернулась крупная битва, то заклинание ***«К оружию!» (Call to Arms!)*** будет призывом для всех ваших существ немедленно отправиться к месту сражения.

Заклинание бесплатно накладывается на карту, его действие распространяется на некоторую область вашего подземелья. Но если вы захотите применить заклинание «К оружию!» на нейтральной или вражеской территории, то вам придется раскошелиться.

Заклинание действует до тех пор, пока вы не отмените его или не обанкротитесь. Чтобы отменить заклинание, дважды щелкните левой кнопкой мыши на его пиктограмме, а затем щелкните правой кнопкой мыши.

Стоимость заклинания на территории врага - 5 ед./сек.

Если вам необходимо послать в стан врага лазутчика, сделайте его невидимым для Героев и вражеских существ, применив заклинание ***«Невидимость» (Conceal Creature).*** Единственные существа, способные разглядеть «невидимку», — это призраки. Не позволяйте разведчику участвовать в драках, иначе он потеряет свою невидимость. Начальная стоимость данного заклинания - 100 ед.

Заклинание ***«Обвал» (Cave In)*** накладывается на карту и позволяет частично обрушить крышу своего или вражеского подземелья. Если под обвал попадут какие-нибудь твари, они могут серьезно пострадать. Начальная стоимость - 1.000 ед.

Заклинание ***«Общий сбор» (Hold Audience)*** полезно, когда нужно отбить массированную атаку на центр вашего подземелья. Оно позволит собрать все существа у подножия Серд-

ца подземелья. Собранные твари устроят вокруг Сердца дикие танцы, продолжая пляски, пока на них действует заклинание.

Для наложения этого заклинания щелкните левой кнопкой мыши на его пиктограмме, а затем подтвердите свой выбор. Начальная стоимость заклинания - 1.000 ед.

Заклинание ***«Око зла» (Sight of Evil)*** накладывается на карту. Оно позволяет расширить ее и увидеть скрытые области подземелья. Заклинание особенно полезно для наблюдения за врагом. Начальная стоимость заклинания - 50 ед. После того как это заклинание вступит в силу, вы сможете использовать на открывшейся вашему обзору территории другие заклинания.

Применив к вражескому существу или Герою заклинание ***«Превращение в цыпленка» (Chicken),*** вы лишите врага возможности причинять вам вред. Но убить превращенного неприятеля будет так же непросто, он сохранит всю свою силу. Начальная стоимость заклинания - 1.200 ед.

Ваши существа, превращенные в цыпленка, будут помещены в инкубатор. Следите, чтобы их не съели. Для возврата существу первозданного облика поместите его в храм.

Вы можете прорыть ход в обычной земляной стене, но, если стены вражеского подземелья укреплены, обычным подкопом к ним не пробраться. Чтобы превратить укрепленные каменные блоки в обычную землю, используйте заклинание ***«Разрушение стен» (Destroy Wall).*** Оно накладывается на часть стены. Стена размягчится, и вы сможете прорыть в ней туннель до того, как вражеские бесы успеют ее отремонтировать.

При помощи заклинания ***«Создание беса» (Summon Imp)*** вы можете создавать бесов для работы в вашем подземелье. Начальная стоимость заклинания — 600 ед., но с созданием каждого нового беса она увеличивается на 150 ед.

Заклинание можно накладывать только на принадлежащие вам поля. Щелкните на пиктограмме заклинания, а затем на одном из ваших полей. Вы тут же получите беса, готового к работе.

Когда заклинание ***«Увеличение скорости существа» (Speed Monster)*** начинает действовать, силуэт существа становится расплывчатым, а его скорость возрастает. Заклинание действует в течение ограниченного времени. Начальная стоимость заклинания - 100 ед.

«Удар молнии» (Lighting) - это очень мощное заклинание, наносящее большой ущерб существу, против которого оно направлено. Заклинание накладывается на карту и не причиняет вреда вашим тварям, находящимся в эпицентре взрыва. Начальная стоимость заклинания - 600 ед.

Заклинания существ

Помимо общих заклинаний, в игре используются заклинания, которые ваши существа применяют самостоятельно, в соответствии с достигнутыми ими уровнями опыта и зрелости. Существа накладывают заклинания как на себя самих, так и на врагов.

Заклинание ***«Болезнь» (Disease)*** применяется для того, чтобы вызвать у врага заразную болезнь.

Личное заклинание ***«Броня» (Armour)*** используется существом для уменьшения ущерба, наносимого ему во время боя.

Заклинание ***«Ветер» (Wind)*** вызывает ураган, который сметает все на своем пути.

Если противник наслал на вас какое-нибудь заклинание, вы можете отразить его, использовав заклинание ***«Возврат» (Rebound).*** Отраженное заклинание поразит врага - отправителя первого заклинания.

Заклинание ***«Вонь» (Fart)*** — это облако ядовитого газа, поражающее только врагов, находящихся рядом с вами. Такое заклинание могут использовать лишь демоны.

«Отравляющее облако» (Poison Cloud) похоже на «Вонь», но действует не только на врагов, но и на ваших тварей.

При использовании заклинания ***«Град» (Hailstorm)*** в месте его наложения выпадет град.

Заклинание ***«Граната» (Grenade)*** выбрасывает вперед мощную гранату, которая срабатывает с небольшим замедлением. Будьте внимательны: граната может отскочить от стены и полететь в совершенно непредвиденном вами направлении.

Заклинание ***«Замедлитель» (Slow)*** уменьшает скорость передвижения врага.

Тело существа, пославшего заклинание ***«Излучение» (Word of Power),*** начинает испускать огненные кольца, поражающие окружающих.

Заклинание ***«Исцеление» (Heal)*** накладывается существом на самого себя, что приводит к выздоровлению. Благотворное действие заклинания распространяется и на соседей (дружественных тварей): они поправляют свое здоровье на одну четверть.

«Огненный шар» (Fireball) вы можете выпустить в ближайшего врага. Врагу таким шаром вы большого вреда не причините, но стены и двери подземелья пострадают значительно.

Заклинание ***«Метеор» (Meteor)*** напоминает «Огненный шар», но является более мощным.

Используя заклинание ***«Молния» (Lightning),*** существо поражает врага.

Заклинание ***«Мороз» (Freeze)*** замораживает противника. После заморозки недруга можно разбить вдребезги. Но если существо оттает, оно снова сможет причинять вам вред.

«Самонаводящаяся ракета» (Navigation Missile) летит в ближайшего врага и взрывается.

Используя заклинание ***«Невидимость» (Invisibility)***, существо может стать незаметным для врагов.

«Огненное дыхание» (Flame Breath) - это оружие дракона. На врага обрушивается непрерывный поток огня.

Заклинание ***«Полет» (Flight)*** позволяет вашим тварям летать.

«Порча» (Drain) впятеро уменьшает здоровье и магическую силу врага.

После использования заклинания ***«Ракета» (Missile)*** на врага летит мерзкая кричащая тварь.

«Телепортация» (Teleport) перемешает ваше существо. Все твари, кроме бесов, перемещаются в свои логова, а бесы - к Сердцу подземелья.

«Ускоритель» (Speed) увеличивает быстроту действий вашей твари.

Заклинание ***«Цыпленок» (Chicken)*** превращает врага в цыпленка. При этом враг теряет способность атаковать, но его сила не изменяется. Через некоторое время тварь, превращенная в цыпленка, вернет себе прежний облик.

Ловушки и двери

Ловушки и двери - основное препятствие на пути врагов, вторгшихся на вашу территорию. В игре используются ловушки шести типов и двери четырех типов.

Ловушка «Глыба» (Boulder Trap) представляет собой огромный круглый камень. Когда Герой или вражеское существо приблизятся к нему, глыба покатится на них, а через некоторое время разрушится. При желании вы можете сами столкнуть глыбу и направлять ее движение. Столкнувшись со стеной, глыба может отскочить в любом направлении, по-

калечив при этом ваших тварей. Так что будьте осторожны, когда глыба начнет двигаться. Попав в воду, глыба быстро остановится, а в лаве - развалится. Для изготовления такой ловушки ваша мастерская должна состоять по крайней мере из 17 полей.

Ловушка «Лава» (Lava Trap) превращает поле, на которое наступил ваш враг, в раскаленную лаву. Эта ловушка срабатывает только один раз и особенно эффективна в сочетании с другими ловушками. Если ваши существа окажутся в поле действия сработавшей ловушки, они тоже будут уничтожены. Размеры мастерской для изготовления этой ловушки должны быть не менее 17 полей.

Ловушка «Мина» (Word of Power Trap) вызывает излучение, которое распространяется во все стороны, разрушая все вокруг. Срабатывает три раза, после чего заменяется бесами на новую. Для ваших существ эта ловушка не опасна. Размеры мастерской для изготовления такой ловушки должны быть не менее 21 поля.

Ловушка «Молния» (Lighting Trap) вызывает удар молнии. Срабатывает двенадцать раз. После того, как ресурс ловушки будет исчерпан, бесы сами заменят ее на новую. Для ваших существ «Молния» не представляет опасности. Размеры мастерской для изготовления этой ловушки должны быть не менее 13 полей.

Когда враги приблизятся к ***ловушке «Отравляющий газ» (Poison Gas Trap),*** она выпустит ядовитое облако. Хотя газ не смертелен, он все же существенно подорвет здоровье всех, кто окажется рядом (в том числе и здоровье ваших тварей). Ловушка может сработать пять раз. Потом ваши бесы заменят ее на новую. Размеры мастерской для изготовления этой ловушки должны быть не менее 10 полей.

Сигнальная ловушка (Alarm Trap), когда враг задевает ее. поднимает тревогу, собирая в определенном месте ваших тварей. Работа этой ловушки напоминает действие заклинания «К оружию!». Ловушка срабатывает двенадцать раз, после чего бесы меняют ее. Изготовить «Сигнальную ловушку» может мастерская любого размера.

Деревянная дверь (Wooden Door) легко разрушается. Мастерская, изготавливающая такую дверь, должна состоять не менее чем из 10 полей.

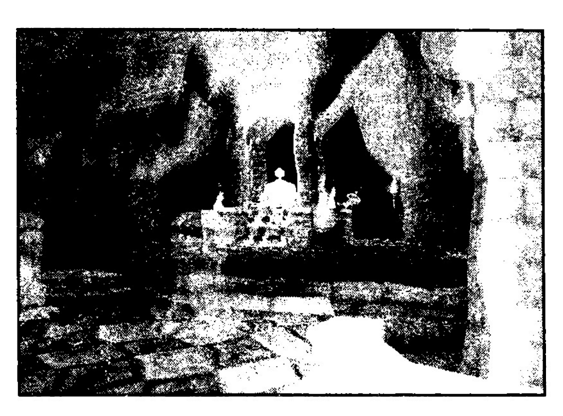
Укрепленная дверь (Braced Door) прочнее деревянной. Размеры мастерской, способной изготовить такую дверь, должны быть не менее 13 полей.

Железная дверь (Iron Door) еще прочней. Размеры мастерской для изготовления этой двери должны быть не менее 17 полей.

Магическую дверь (Magical Door) можно разрушить только специальными заклинаниями: «Огненными шарами» и «Молниями». Размеры мастерской, изготавливающей такую дверь, должны быть не менее 21 поля.

Существа

Мерная работа в подземелье выполняется ***бесами (Imps).*** Несколько бесов поступят в ваше распоряжение, как только вы загрузите новую игру. Чтобы еще получить бесов, нужно изобрести специальное заклинание, производящее их. Бесы стоят денег. Получение каждого нового работничка будет обходится вам на 150 золотых дороже. Правда, можно экономить на еде и жилище: бесы в этом не нуждаются.



В педагогических целях время от времени шлепайте одного из бесов — и вся команда будет работать быстрее. В тренажерном зале бесы могут повышать свою квалификацию (до десятого уровня). Тогда они станут крупнее, научатся летать и становиться невидимыми. Бесам доступны заклинания «Speed», «Teleport», «Flight», «Invisibility».

Для более квалифицированной деятельности вы должны привлекать других сказочных существ. Все они служат только за золото и не прочь «сделать ноги», если им что-то не понравится. Вы должны постоянно держать их под контролем.

Твари предъявляют требования по обеспечению их логовом, питанием, в ряде случаев - еще и комнатой определенного вида, где они будут трудиться. Не забудьте учесть все это при «приеме на работу». Помните также о несовместимости некоторых тварей.

Как правило, существа попадают к вам через портал. Сначала порталы никому не принадлежат. Чтобы объявить портал своим, вы должны прорыть к порталу туннель, открыв различным тварям дорогу в ваше подземелье. Чем больше у вас порталов, тем мощнее приток тварей.

Можно попытаться переманить существо другого Хранителя, но для этого придется построить рекрутский центр.

Иногда привлечению новых существ помогает жертвоприношение богам в храме.

Большое везение — обнаружить секретную комнату, где есть существа. Они тут же поступят к вам на службу.

Никогда не заставляйте тварей выполнять работу, которая им не нравится: только создадите себе лишние проблемы. Следите, чтобы твари всегда были довольны. При первых признаках недовольства относите существо в храм или дайте ему немного денег. Если существо отлынивает или медленно работает, можете слегка шлепнуть его. Но ни в коем случае не наказывайте сильных и своенравных тварей: они могут взбунтоваться.

Кстати, бесполезных тварей можно выкинуть в портал - на их место придут новые.

Вампир (Vampire) зарождается на кладбище из пяти-шести разложившихся трупов. Вампиры предпочитают заниматься исследованиями и вербовкой, производственную работу не любят. Ненавидят колдунов. Вампир, занятый вербовкой, способен усилить притягательность ваших порталов в полтора раза. Вампиры хорошо обучаются. Достигнув третьего уровня опытности, вампир становится бессмертным: если его убьют, он возродится в своем логове, потеряв при этом единицу квалификации. Вампирам доступны заклинания «Slow», «Teleport», «Flight», «Heal», «Drain».

Демон (Bile Demon) - это крупное существо красного цвета, отличающееся повышенной прожорливостью. Демон является заклятым врагом скелета. Демон отлично проявляет себя в бою, но основной род его деятельности — производство. На демона не действуют отравляющие газы, а сам он обладает весьма зловонным дыханием (его заклинание — «Poison Cloud»). Поэтому лучше держать этих тварей отдельной группой и отправлять в те места, где могут быть ловушки с отравляющим газом.

Демонята (Demon Spawn) — мелочь пузатая, но неплохие бойцы. Любят учиться, поэтому в них стоит вкладывать деньги, направляя сорванцов в тренировочный зал. Достигнув десятого уровня развития, демонята превращаются в драконов второго уровня. Враждуют с церберами. Демонятам доступны заклинания «Missile» и «Heal».

Дракон (Dragon) - превосходный боец, который выдыхает губительный для врагов огонь. Дракон знает массу заклинаний («Heal», «Grenade», «Meteor», «Word of Power», «Flame Breath») и любит заниматься исследовательской работой. Если дракону нечего делать, он

отправляется в тренировочный зал. Поселите дракона поближе к лаве, и он даже во время отдыха будет повышать свой уровень.

Дьяволица (Dark Mistress) — изощренная садо-мазохистка. Любит причинять боль другим и получает наслаждение, когда причиняют боль ей. Никогда не откажется принять участие в пытках. Становится счастливой от наносимых ей ударов и сразу бросается в бой. Дьяволице доступны заклинания «Speed», «Teleport», «Lighting», «Drain». Очень не любит самураев.

Жук (Beetle) — простейшее существо, используемое Героями в качестве основы для огненных шаров. Жуки появляются уже на первых уровнях и составляют вашу стартовую армию.

Колдун (Warlock) предпочитает работать в библиотеке. Это превосходный исследователь. Чем выше у колдуна уровень опыта, тем больше заклинаний он знает и лучше работает. Если в группе существ есть колдуны, общий уровень опытности которых превышает 15 единиц, то они становятся опасны для окружающих: могут поднять восстание против остальных членов группы. Вам придется либо поместить их всех в тюрьму, либо для острастки начать пытать одного из них. Но лучше держать колдунов отдельно от других тварей. Колдунам доступны заклинания «Speed», «Teleport», «Flight», «Invisibility».

Мухи (Fly) — быстрые, но хилые существа, практически не годные для боя. Основное их предназначение - разведка. Могут летать над лавой и водой. Мухи ненавидят пауков, сразу вступая с ними в смертельный бой.

Орк (Orc) — это обычный воин. Его хорошо использовать как для ведения боевых действий, так и для охраны. Орку доступны заклинания «Speed», «Armour», «Grenade».

Паук (Spider) - слабое и бесполезное создание. Любит развлекаться, замораживая заключенных в тюрьме. Ненавидит мух так же яростно, как и они его. Доступные пауку заклинания - «Slow», «Freeze», «Hailstorm».

Призрак (Ghost) — это то, что остается от существа, замученного в камере пыток. Призраки видят невидимых существ и могут проходить через запертые двери. Кроме того, призраки не нуждаются в пище. В основном призраки тусуются в библиотеке, время от времени посещая храм, чтобы повыть, вспоминая былые счастливые дни. Призракам доступны заклинания «Invisibility», «Rebound», «Lighting».

Рогатый потрошитель (Horned Reaper) - самое крупное из ваших существ. Заклятый враг короля. Единоличник и садист, проворный Рогач один стоит целого войска. Рогач очень проворен. Склонен к депрессии и вспышкам ярости, не переносит насилия над собой. Лучше всего держать Рогача под замком в отдельной комнате, снабдив его всем необходимым: инкубатором, логовом, тренировочным залом и храмом. И никогда не забывайте платить ему жалование. Чтобы получить в свое подземелье рогатого потрошителя, нужно в храме принести жертву: тролля, демона и дьяволицу. Доступные для Рогача заклинания — «Speed» и «Slow».

Скелет (Skeleton) появляется в тюрьме после смерти человекообразного существа. Это рядовой боец. Ненавидит демона. Скелету доступны заклинания «Armour», «Lighting».

Тролли (Troll) - прекрасные мастера. Ловушки и двери - их рук дело. Но для боя тролли не пригодны. Доступные троллям заклинания — «Speed», «Flame Breath».

Цербер (Hellhound) - это двухголовая собака, отличный воин и охранник. Обладает тонким обонянием, чуя врага сквозь стену. Как и все собаки, он любит преследовать врага и нередко забегает на его территорию. Цербер — заклятый враг демонят. Не боится лавы. Церберу доступны заклинания «Speed» и «Flame Breath».

Щупальце (Tentacle) живет только вблизи воды. Атакует врагов, которые приближаются близко к его дому. Склонно к предательству. Доступное для щупальца заклинание — «Freeze».

Способности существа

Каждое существо, в зависимости от уровня развития и опытности, характеризуется рядом способностей в различных областях деятельности:

подкопы - основной вид деятельности бесов;

рукопашный бой - способность существа атаковать врага мечом или голыми руками;

стрела — основное оружие лучника. Вы сможете использовать его, если лучник примкнет к вашей армии.

Помимо этих основных способностей, практически каждое существо способно выучить и применять до пяти заклинаний. Заклинания разучиваются с повышением опытности существа.

Мысли существа

У этих мерзких тварей еще есть способность думать. Мыслишки их гнусные и бесполезные, но, как хозяин, вы должны знать, что за камень они держат за пазухой. Мысли и настроения существ можно увидеть в кружочке, появляющемся у них над головой. Можно различать такие мысли:

Barrack — это думы существа, находящегося в казарме в составе группы. На голову лидера этой группы надета корона;

Battle - мысли сражающегося (или направляющегося на сражение) существа;

Call to Arms! - существо с такой мыслью находится под влиянием заклинания «К оружию!» и направляется к месту сбора;

Flee - мысли существа, изо всех сил убегающего от Героя или вражеской твари;

Guard - мысли существа, стоящего на посту;

Home - мечты о логове:

Hungry - мысли о еде. Голодное существо бредет в инкубатор;

Leave - мысли дезертира. Существо недовольно вами и хочет оставить службу;

Prison - мрачные мысли узника;

Psycho - мысли рассерженного Рогача, который психует и ломает все вокруг;

Research - глубокие раздумья существа, сидящего в библиотеке и занимающегося изобретением новых заклинаний;

Scavenging / Being Scavenged - налицо промывание мозгов. Либо это существо работает вербовщиком в вашем рекрутском центре, либо оно подпало под влияние врага;

Sleep — существо с этими мыслями хочет спать и направляется в логово;

Sulk — мысли недовольного существа. Оно думает, как бы вас покинуть;

Torture - мысли существа, подвергаемого пыткам;

Train - мысли существа, упражняющегося в тренировочном зале;

Wages - сладкие мечты о выплате жалования (появляются с приближением времени выплаты);

Workshop — мысли существа, занятого на производстве (в мастерской).

Информационная панель существа

Информационная панель существа состоит из двух частей: основной и дополнительной.

Основная часть содержит основные сведения о существе и его оружии:

индикатор злости – чем выше его показания, тем злее тварь;

опытность – принимает значения от 1 до 10;

имя и здоровье – чем выше показания индикатора здоровья, тем лучше себя чувствует существо. Имя написано поверх красного индикатора здоровья;

оружие существ – каждая тварь может иметь на вооружении до шести видов оружия, при этом два из них можно использовать одновременно. Чтобы задействовать оружие, нажмите на клавишу с номером, указанным в уголке.

Дополнительная часть информационной панели открывается щелчком по пиктограмме со стрелкой и содержит такие сведения о существах:

количество убийств - число существ, убитых этой тварью;

золото - сколько золота имеется у этой твари;

защищенность - шансы существа на выживание;

возраст - сколько времени эта тварь живет у вас в подземелье;

удача - вероятность успеха в битве;

сила - показатель урона, наносимого врагу этим существом;

жалование - сумма, выплачиваемая существу в день зарплаты;

мастерство - показатель производительности существа. Чем выше уровень мастерства, тем больше заданий вы можете поручить этому существу;

ловкость - способность избегать ловушек и увертываться от ударов врага;

группа крови - совершенно бесполезная информация; нужна для более подробного ознакомления с «личным делом» существа.

Герои

В подземелье у вас полно врагов. Это не только мирные жители королевства и другие Хранители, но и Герои - нечто вроде рыцарей удачи. Они или действуют в одиночку, или сражаются в качестве наемников на стороне какого-нибудь короля, или же объединяются в группы.

Основная цель каждого Героя - ваше золото. Но и Сердце подземелья при случае порушат. Короче, ухо с ними надо держать востро.

Если вы сумеете победить Героя, не забудьте отобрать его золотой запас, чтобы пополнить свою сокровищницу.

В подземелье вы можете повстречать следующих Героев:

Аватар (Avatar). Это самый могущественный Герой. Он появляется в конце игры. Если вам удастся его убить, игра будет закончена.

Варвар (Barbarian) силен и вынослив. Сражается до последней капли крови.

Ведьма (Witch) хорошо знакома с магией. Ненавидит вампиров.

Великан (Giant) туп и медлителен, но способен нанести большой урон своим врагам. Чтобы уничтожить великана, обстреливайте его издали.

Любимое занятие ***Вора (Thief)*** - красть золото. Как боец — ничего особенного собой не представляет, но очень ловок.

Гном (Dwarf) гоже неравнодушен к золоту. Опасен в рукопашной схватке.

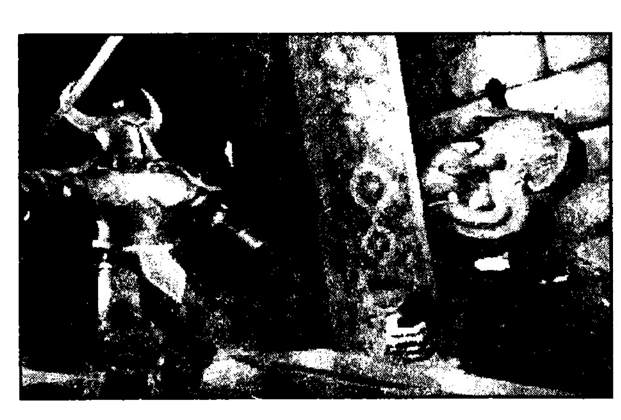
Землекоп (Tunneler) - воин неважнецкий. Как правило, Герои берут его с собой из-за умения быстро рыть туннели. Но потом, попав в подземелье, каждый действует только за себя.

Колдун (Wizard) знает много заклинаний, очень опасен. Колдун тщеславен и поэтому ненавидит других магов.

Король (Lord of The Land) - рыцарь во всех отношениях. Прекрасно сражается врукопашную. Ненавидит Рогача, с которым равен по силе. Обладает заклинанием «Word of Power».

Лунник (Archer) - это прекрасный воин, действующий издали. Чтобы уничтожить его, подберитесь поближе (только сделать это очень сложно).

Монах (Monk) — неплохой воин, но главное его достоинство — дар целительства.



Самурай (Samurai) прекрасно владеет мечом. Ему неведом страх. Но, верный самурайскому кодексу чести, этот Герой часто становится жертвой коварства других тварей. Ненавидит дьяволиц.

Нежный и хрупкий ***Эльф (Fairy)*** плохо переносит стычки и сражения, зато ас в магии. Эльфы очень подвижны, способны летать над водой и лавой и обладают заклинанием «Lighting», чем и опасны для противника.

Сюрпризы

Resurrect Creature — список существ. Выбранное сразу поступит к вам на службу;

Transfer Creature — перенос одного из ваших существ на следующий уровень;

Increase Level — повышение уровня мастерства всех ваших существ на единицу;

Multiply Creature — «удвоение» ваших тварей (уровни у «близнецов» — одинаковые);

Make You Safe — укрепление стен вашего подземелья;

Steal Hero — получение какого-нибудь бойца расы противника;

Locate Hidden World — открытие секретного уровня, на котором можно поиграть между основными этапами, на большой карте. Обычно при выборе этапа нужно нажать на флажок. Чтобы попасть на секретный уровень, нужно найти на карте флажок с вопросительным знаком.

Полезные жертвоприношения

Бес — создание нового беса обойдется вам на 300 золотых дешевле.

Две мухи - завершение текущего исследования.

Два жука - завершение текущего производства.

Муха и паук - получение колдуна.

Жук и паук - получение дьяволицы.

Три паука - получение демона.

Демон, тролль и дьяволица - получение рогатого потрошителя.

Вредные жертвоприношения

Два демона — временное превращение всех ваших существ в цыплят.

Призрак — мор на цыплят в ваших инкубаторах.

Вампир — эпидемия среди ваших тварей.

Рогатый потрошитель — все существа вашего подземелья озлобятся на вас.

Советы рачительным Хранителям

Прохождение почти всех уровней начинается одинаково. Сначала посмотрите по карте, где находятся ближайшие порталы и месторождения золота. Роя туннель к золоту, постройте сокровищницу. А по пути к порталу - логово и инкубатор.

Сокровищница должна быть надежно укрыта от врагов. Делайте ее достаточно вместительной, иначе при хорошем раскладе (вы нароете или завоюете много золота) вас будут донимать сообщения о необходимости увеличить ее размеры.

Не обязательно строить большие логова и битком набивать их тварями. Я предпочитаю небольшие логова для каждой твари. И следите, чтобы их обитателям было удобно. Вблизи логовищ поставьте тренировочный зал: не брести же вашим существам с тренировки через все подземелье. Не жалейте площадей для зала: здесь будут заниматься почти все ваши подопечные.

После тренировочного зала приступайте к строительству библиотеки. Чем больше библиотека, тем быстрее в ней идут исследования. Это правило касается и мастерской.

Старайтесь укреплять и расширять свои владения. На большинстве уровней вам понадобятся мосты. Как только у вас появятся двери, мосты и ловушки, начинайте активную партизанскую войну. Ваша сила — в коварстве и хитрости.

Если во время строительства комнат вы наткнетесь на непробиваемые скалы, не расстраивайтесь. Ведь скалы - непроходимая преграда для врагов, надежно прикрывающая ваши комнаты.

Ройтесь в земле - и жизнь будет преподносить вам сюрпризы в виде секретных комнат, заклинаний и Ворот для Героев. Время от времени вы будете получать подарки - коробки с зубцами и вопросительными знаками. От подарков не отказывайтесь, всегда проверяя их щелчком мыши.

Ворота для Героев — опасная находка. Они чем-то напоминают телепортаторы: через них в ваше подземелье проникают Герои, причем, как правило, с войной. Поэтому держите Ворота под контролем.

Наиболее экономичен такой режим производства бесов. Пожертвованиями снизьте себестоимость одного беса до 300 ед., а потом, жертвуя одного беса, производите двух. Постоянно повторяйте этот цикл - и каждый бес будет стоить вам 150 ед.

Чтобы вырастить достойную команду вампиров, создайте нужное количество бесов (5 бесов соответствуют 1 вампиру), используя вышеописанный метод, уморите их и отнесите трупы на кладбище.

При нападении на подземелье противника помните, что «нормальные герои всегда идут в обход».

Если ваша армия достаточно велика, но вы пока не располагаете магическим оружием дальнего действия, то лучше сражаться на открытой местности. Здесь одного врага смогут бить несколько ваших тварей.

Если враг вторгся в ваши владения, наиболее быстрый и удобный способ отправить своих тварей на битву — собрать их в руку (можно с панели существ). Помните, что первыми высаживаются те твари, которых вы взяли последними, поэтому более сильных берите в руку позже.

Разряжать вражеские ловушки удобно, вселившись в какое-нибудь мощное существо. Например, используйте демона для нейтрализации ловушки с газом. Нужно постоянно подлечивать существо, которое разряжает ловушки, иначе оно погибнет, и вся процедура потеряет смысл.

Прохождение

На ***первом уровне («Eversmile»)*** вы сможете построить сокровищницу, логово и инкубатор.

В первую очередь проройте ход к золоту (на экране подземелья оно обозначено зеленым цветом) и постройте сокровищницу. Для этого очистите местность от горных порол и присоедините ее к своим владениям (в центре поля появится красная отметка). Далее нажмите на иконку с изображением горшочка и левой кнопкой мыши заполните площадку.

Потом выройте проход к пор талу - и к вам станут приходить первые твари: мухи и жуки. Далее, действуя как при строительстве сокровищницы, постройте логово и инкубатор.

Как только вы соберете золото (на востоке), с северо-запада вас начнут беспокоить гуманоиды. Но им не справиться с войсками, накопившимися у вас к тому времени.

После того как расправитесь с гуманоидами, ждите нашествия короля. С ним придется бороться дольше, но за счет численного превосходства вы сумеете победить. Собирайте всех своих бойцов и бросайте их на поле боя.

На ***втором уровне («Cogyton»)*** в вашем распоряжении теперь появится тренажерный зал. Прибавятся новые существа — демонята.

Начало такое же: проройте ход к порталу, добывайте золото и стройте все, что можно строить.

Кидайте отлынивающих тварей в тренажерный зал для повышения уровня боевого мастерства.

Как только вы будете в полной боевой готовности, проройте туннель к краю карты. По водным лабиринтам бродят гуманоиды. После того как вы их уничтожите, ждите короля, усердно тренируя своих тварей.

На ***третьем уровне («Waterdream Warm»)*** появятся библиотека и колдуны. Если посадить их в библиотеку, они сразу начнут придумывать заклинания. После долгой упорной ра-

боты они изобретут заклинание, увеличивающее скорость существа. После этого швырните колдунов в тренажерный зал для повышения тонуса.

Враги будут атаковать вас с юго-запада (там находятся Ворота для Героев). Пошлите на разведку мух. Остальное — дело ваших воинов. При вашем численном превосходстве победить врага будет несложно.

На ***четвертом уровне («Flowerhat»)*** на сцене впервые появятся тролли. Новые сооружения - мастерская и мост. В библиотеке ваши колдуны придумают заклинания «К оружию!» и «Исцеление».

Постройте базовые строения. Для того, чтобы велась работа в мастерской, пошлите туда троллей. Туда же можно запихнуть некоторых воинов, например, мух.

Если вы проявите усердие, вам смастерят деревянную дверь и ловушку с отравляющим газом (действующим как на врагов, так и на ваших тварей). После того как эти объекты будут сделаны один раз, процесс пойдет по кругу.

На этом уровне появятся алмазы. Их месторождение расположено южнее Сердца вашего подземелья. На карте подземелья алмазы показаны зеленым цветом, а на экране подземелья - фиолетовым.

Враги находятся к северу от вас. У них имеется небольшая сеть готовых туннелей и Сердце подземелья. Бойтесь лучников, их не так-то просто убить. Так что натренируйте своих тварей - и в бой. Ваша главная задача - уничтожение вражеского Сердца. Чтобы пробраться к нему, нужно строить мосты через лаву.

На ***пятом уровне («Lushmeadow on Down»)*** у вас появятся тюрьма и караульный пост. Из новых тварей — желчный демон, паук и скелет. В библиотеке придумают заклинание «Око зла». Теперь вы сумеете строить укрепленные двери.

Постройте базовые строения. Караульный пост расположите к северу от всех ваших сооружений: противник находится именно на севере. При его прибытии вас должны известить.

Если вы сами захотите потузить врага, постройте мосты и бросьте силы на два небольших островка. Кроме врагов, там еще находятся секреты, которые помогут вам завершить начатое.

На ***шестом уровне («Snuggledell»)*** в ваше распоряжение поступит камера пыток. Новые твари - дьяволица и призрак. В библиотеке придумают заклинание «Удар молнии», а в мастерской - ловушку «Молния».

Вы расположены на севере, противник - симметрично на юге. Посредине между вами расположен остров, богатый золотом. Остров окружен скалами, проход есть только с восточной стороны. В центре острова размешена камера пыток. Если вы побыстрей проберетесь на этот остров, то станете практически единоличным владельцем золотого прииска.

На острове к вам присоединятся **дьяволицы**. Попытайте их — и они станут очень счастливыми. После этого натренируйте их и пошлите уничтожать паникующего врага.

На ***седьмом уровне («Wighvale»)*** вам предстоит освоиться с казармами. Новые воины — орки. Вы находитесь в центре карты, а враг - кругом. Он нарыл такие лабиринты, что можно заблудиться. Чтобы навестить врага, нужно построить мост через лаву. Но не делайте этого в самом начале: вы еще недостаточно сильны для битвы.

На востоке враг установил две ловушки «Молния». Рядом находятся Ворота для Героев. Как только найдете это место, уберите оттуда всех бесов (иначе их испепелят мощные

удары молний). Зашлите туда какого-нибудь мощного воина с высоким уровнем мастерства и полным здоровьем. Как только действие ловушек «Молния» прекратится, госпитализируйте воина и очистите территорию бесами. Поблизости вы найдете неплохие секреты.

Далее отыщите Сердце вражеского подземелья и заставьте его прекратить биться. Через некоторое время к вам пожалует король.

На ***восьмом уровне («Tickle»)*** появятся храм, заклинания «Невидимость» и «Защита существа». Тролли наконец-то произведут железную дверь.

Ваше подземелье расположено на юго-западе. Подземелье противника - на северо-северо-востоке. Не ройте туда ходов и не ищите в этом направлении золото (иначе на вас обрушится шквал атак противника).

Стройте различные комнаты, обучайте солдат. Когда их боевое мастерство станет достаточного высоким, можете идти в атаку. Имейте в виду, что у врага есть летающие эльфы, которые следят за вашими войсками и готовы расстрелять их энергетическими лучами. К счастью, эльфы сильны только в нападении, а защита у них очень слаба. Если вы заманите эльфов на свою территорию и спустите им на голову небольшой десант (существ в двадцать), победа будет за вами.

На ***девятом уровне («Monnbrush Wood»)*** становится доступным кладбище. После нескольких смертей на кладбище появятся вампиры. Колдуны изобретут заклинания «Общий сбор» и «Болезнь».

Вы находитесь на севере, а ваш враг - на юге. Вам противостоят гуманоиды. Сооружений у них почти нет. Небольшие разрозненные отряды солдат неприятеля курсируют вокруг залежей золота (отмечено вопросительными знаками).

Уничтожить гуманоидов несложно, если немного натренировать ваших тварей. Не забудьте построить мосты, чтобы не учить летать всех ваших вояк.

На ***десятом уровне («Nevergrim»)*** у вас появляются рекрутский центр и заклинания «Обвал» и «Превращение в цыпленка». Теперь вы можете использовать ловушки «Глыба», «Лава», «Магическая дверь».

Вы находитесь на севере, враг на юге. Как только будете готовы, постройте мосты в трех направлениях: на запад, на восток и на юг. Следите, чтобы враг не захватил мосты (а то потеряете время и деньги).

Ничего нового на ***одиннадцатом уровне («Hearth»)*** не появляется, но зато в начале вы получаете подземелье с уже построенными сооружениями. Однако противник еще сильнее.

Неприятель сразу начинает атаковать, да еще с четырех сторон. Как только привлечете достаточное количество боеспособных тварей, проройте ход на юго-запад. Здесь вы найдете два сюрприза, которые повысят опыт ваших существ. Достать сюрпризы мешает глыба. Если вовремя не убрать своих тварей, их раздавит огромный валун. Подождите, пока ловушка не прекратит действовать, а потом запустите в комнату бесов, чтобы присвоить территорию. Как только территория станет вашей, берите сюрпризы.

Противник проведет две атаки. Сначала вас потревожат воины второго, третьего и четвертого уровней мастерства, во второй атаке — четвертого уровня и выше. Строений у врага нет, поэтому для победы достаточно успешно отбить атаки неприятеля.

На ***двенадцатом уровне («Elf's Dance»)*** также не появится ничего нового. Более того, некоторые ранее использовавшиеся ловушки и заклинания недоступны.

Противников уже трое: синие (на юге, их уничтожить не трудно), зеленые (на востоке) и гуманоиды (они белые, на юге). Зеленые самые сильные. Они, как и вы, могут использовать магию. С помощью «Ока зла» вас быстро вычислят, так что вам придется укрепить стены и расставить двери.

Выройте ход на юг - и вы наткнетесь на многочисленных, но малоразвитых гуманоидов.

Еще южнее находится кладбище. Захватите его. Из трупов получатся неплохие вампиры.

Другая комната гуманоидов находится за золотой жилой. Уничтожив их, не торопитесь нападать на зеленых. Сначала натренируйте своих тварей.

Можно воспользоваться другой, более коварной тактикой. Не убивайте гуманоидов, а проройте ход между ними и зелеными. Установите двери так, чтобы вы были отгорожены от них. Между зелеными и гуманоидами разгорится сражение. Оставшихся в живых зеленых вы сможете легко перебить.

На ***тринадцатом уровне («Buffy Oak»)*** вы находитесь на севере, а ваши враги - на юго-западе (синие) и юго-востоке (зеленые). Враги объединились против вас, натравливать их друг на друга бесполезно.

У вас уже есть отстроенные комнаты и алмазы в одной из них, но я советую сначала добыть находящееся вокруг вас золото (вы быстрее получите большой доход).

Как только вам станут доступны ловушки «Глыба» или «Молния», или же у вас появятся мощные натренированные воины, постройте мост на юг, к золотой жиле. Там орудуют вражеские бесы. Застолбите территорию и найдите два туннеля. Один из них ведет в лагерь синих, другой - в лагерь зеленых. Установив ловушки (лучше - «Глыбы»), нанесите сокрушительный удар.

На ***четырнадцатом уровне («Sleepiburgh»)*** вам будет доступно заклинание «Разрушение стен», но нельзя будет строить ловушки. Вы располагаетесь на юге, зеленые - на северо-западе, синие — на северо-востоке.

Никого, кроме магов и бесов, у вас вначале нет, так что все придется делать четко и быстро. Сначала укрепите стены. Теперь противнику для вторжения необходимо, чтобы его колдуны придумали заклинание «Разрушение стен», а за это время много воды утечет.

Копать на запад, к золотому месторождению, не имеет смысла: зеленые уже там. Единственный золотой источник, где никого нет, находится к востоку от Сердца вашего подземелья. С него и начинайте.

Следующий шаг - добыча золота в центре карты. Проройте ход туда не по центру, а немного правее (так меньше риск встречи с зелеными). Синие, если к ним не приближаться, вас не тронут.

Постройте большую библиотеку и тренажерный зал. Тренируйте многочисленных колдунов. Повысив их опыт до 10 ед., приступайте к боевым действиям.

Проройте ход к зеленым, заманите их на свою территорию и высыпьте им на голову магов (но не всех; некоторых поставьте в сторонке, чтобы вели обстрел). Если перед этим построить тюрьму и камеру пыток, то из пленников у вас образуется небольшой отряд драконов и желчных демонов.

Уничтожив зеленых, вы сможете легко убрать с дороги синих. Из врагов останутся только гуманоиды. Подлечите воинов и подготовьтесь к решающей битве. Постройте мост через лаву на самом севере. Когда вы выломаете дверь, вам будут противостоять несколько лучников со вторым уровнем мастерства. Убить их не составит труда.

За следующей дверью прячутся маги высокого уровня мастерства. Прикончив их, вы столкнетесь с королем десятого уровня. Заманите его вместе с дружками на мост. Как только все они встанут на мосту, продайте его с обоих концов. Враги окажутся заперты в замкнутом пространстве. Теперь ничего не стоит перестрелять их энергетическими лучами колдунов.

На ***пятнадцатом уровне («Woodly Rhyme»)*** появляется ловушка «Мина». Вы находитесь на северо-западе, синие - на юго-западе, зеленые - на юго-востоке. Эти враги вам не страшны, бойтесь гуманоидов.

Не ройте ход на юг. Как только появится вода, вас атакуют король и несколько самураев (все с опытом в десять единиц). После того как с ними будет покончено, постройте мост к острову в середине карты Разведайте территорию, разыщите Ворота для Героев. Из них появятся еще несколько гуманоидов, но уже намного слабее самураев. Единственное, что вас может смутить — это их численность.

С зелеными и синими вы разберетесь как с детьми. У них нет ни одного воина.

На этом уровне очень много сюрпризов. В центре острова есть комната, содержащая аж двадцать один сюрприз. Берегитесь ловушек, их не менее двадцати.

На ***шестнадцатом уровне («Tulipscent»)*** у вас много помещений. В центре вашего подземелья находятся две отгороженные дверьми комнаты, в каждой из которых есть инкубатор, логово, сокровищница и тренировочный зал. В эти комнаты нужно посадить по рогатому потрошителю. Не забудьте закрыть двери на ключ и не пускайте туда никого. Чтобы Рогачи были довольны, постоянно подсыпайте им деньжат.

У вас появилось заклинание «Аврал», так что можно ускорить работу в подземелье, если денег хватает.

Гуманоиды скоро обрушатся на вас. Позаботьтесь укрепить все стены. Добывайте золото к востоку от Сердца вашего подземелья, тренируйте Рогачей. Противник будет пытаться пробраться в ваши владения, но у него ничего не получится, если вы не оставили неукрепленных стен. Противник пошатается вокруг и скроется из виду. Тогда выломайте дверь на юге у синих и заходите к ним в гости с двумя натренированными Рогачами. Убейте всех врагов и уничтожьте Сердце их подземелья.

Если не трогать гуманоидов, дав им скрыться, вам не придется иметь с ними дела.

На ***семнадцатом уровне («Mirthshire»)*** придется изрядно попотеть. Разъяренные гуманоиды атакуют очень яростно. Ни за что не ройте ход на запад, к золотым жилам: гуманоиды разнесут вас в клочья.

Добывайте золото на востоке. Там вы наткнетесь на пустоты, в конце которых за дверями находятся Ворога для Героев. Из них не сразу повалят враги, у вас есть время построить тренировочный зал для подготовки драконов. Но действуйте оперативно.

Везде укрепите стены. Создав хорошо обученную армию, проройте куда-нибудь ход - наверняка попадете в лабиринт противника.

На севере есть никому не принадлежащие лучники, приблизьтесь к ним — и они станут вашими.

Если у врага кончатся резервы, появится король со свитой. Вы и с ними легко справитесь, так как опытность короля всею шесть единиц.

А теперь о сюрпризах: на юго-востоке есть повышение опытности; на юго-западе - сюрприз, открывающий секретный уровень, а к западу от Сердца - сюрприз удвоения тварей (единственный, находящийся не за дверью, а на открытой местности).

Восемнадцатый уровень («Blaise End»). И опять гуманоиды с новыми силами пытаются захватить ваше подземелье. Сначала ройте на запад и восток - так, чтобы коридор шел во всю ширину. Укрепив стены, можно вести спокойную жизнь. Площади для комнат вам хватит. Не хватать может лишь золота. Поэтому экономьте. Отберите шесть-восемь любимцев и тренируйте их. Не позволяйте другим тварям заходить в тренировочный зал, это ведет к быстрой растрате денег.

Постройте большую мастерскую, вам очень нужны ловушки. Как только золотой прииск в вашей зоне оскудеет и у вас закончатся деньги, дождитесь нескольких ловушек и тогда (не раньше!) проройте куда-нибудь к северо-востоку небольшой ход. Вы обязательно наткнетесь на лабиринт противника.

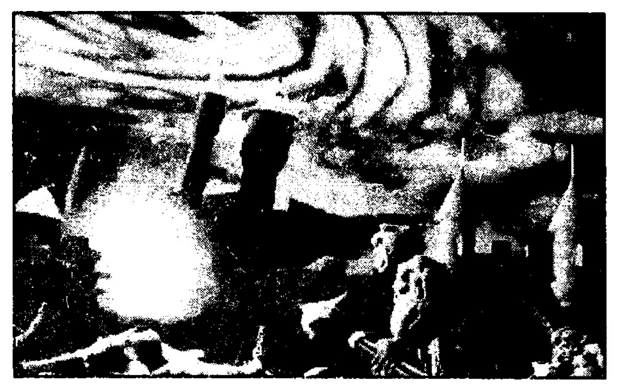
Расставьте ловушки (с умом: каждая из них играет большую роль) и спрячьтесь. Враг не заставит себя ждать. Очистите от врагов проход к восточному золотому прииску. Ведите партизанскую войну.

К Сердцу противника подойти непросто, его охраняют великолепные слуги, да еще полно ловушек. Поэтому собирайте всех - и на штурм!

Вам могут помочь сюрпризы. Опишу некоторые. К западу и к северу от центрального портала находятся «Steal Него»; на северо-западе, на территории врага, есть сюрприз, дающий любую тварь на выбор.

Девятнадцатый уровень («Mistle») — один из самых сложных. Численность врага десятикратно превосходит ваши силы.

Ваше Сердце находится на юго-западе. Вначале никаких строений не дается, но скоро бесы найдут комнаты вокруг и присвоят их. Однако не хватает тренировочного зала.



Золота тоже немного. Далеко к востоку есть алмазы, но копать в ту сторону не следует: по единственной дороге к прииску бродят щупальца, эльфы, лучники, колдуны — и все с высокой опытностью.

Гуманоиды находятся па северо-западе. Встречаться с ними нельзя, пока ваша армия не натренирована, а чтобы натренировать ее, нужно захватить у гуманоидов тренировочный зал. Круг замыкается, но выход есть: выройте длинный коридор в направлении к врагам, но не соединяйте его с подземельем противника. Затем схватите всех ваших тварей и бросьте их в мастерскую. Как только будут придуманы ловушки «Молния» или «Мина», расставьте их по коридору. Другие ловушки не нужны: они не создадут препятствия на пути противника. Расставив очень много ловушек, доройте коридор к врагу. Остается только смотреть, как рыбка попадет в сети.

После того как вы перебьете всех воинов, появится король с опытом в 9 ед. и самураи с опытностью в 6 ед. Ловушек должно хватить и на них. Если что, добейте остатки врага своими воинами.

По окончании операции вы получите доступ в тренировочный зал, а также найдете около погибшего Сердца подземелья заклинание «Разрушение стен» («Защиту существа»



можно найти недалеко от ваших комнат, а «Удар молнии» - по дороге к алмазам на юго-востоке).

Теперь нужно уничтожить синих, которые, как и вы, могут использовать заклинания. Добывать алмазы можно бесконечно, так что победа - дело времени.

На последнем, ***двадцатом уровне («Skybird Trill»)*** сначала стройте комнаты и обучайте желчных демонов и драконов. Можно также получить Рогача с опытом в 10 ед., но для этого нужно прорыть ход по центру на север, к воде. Учтите только, что в воде обитают щупальца (опытность — десять). Убить их непросто, и, пока вы будете тренировать для этой битвы своих тварей, Рогач достанется врагу.

Чтобы добраться до вражеского Сердца, нужно вселиться в какую-нибудь тварь, например, дракона с опытностью 10 ед., и идти в подземелье врага. Как только кого-нибудь увидите, стреляйте в него и заставьте сбежаться остальных. Затем вернитесь в нормальное состояние и используйте заклинание «Удар молнии». Когда у вашего существа останется мало здоровья, заберите его и пошлите на лечение. Эту операцию повторяйте, пока не сможете достичь Сердца подземелья. Естественно, потребуется много времени и денег.

Кстати, о деньгах: на востоке от вас находятся алмазы. Создайте штук пятнадцать бесов и постройте сокровищницу около прииска — это обеспечит вам финансовую стабильность.

Есть еще один способ пробраться к вражескому Сердцу - менее долгий, но более сложный. В самом начале уровня проройте ход к врагу через маленький перешеек, пока неприятель еще не укрепил стены. Теперь вы можете присвоить территорию врага, но это непростая задача: у противника много натренированных тварей, а у вас их нет.

После уничтожения Сердца подземелья появится Аватар. Если будет установлен тюремный режим, то находящийся на грани уничтожения Аватар угодит в тюрьму. Попытав его, можно получить хорошего призрака или самого Аватара, сражающегося на вашей стороне. Пока Аватар жив, враги вас не будут беспокоить.

Но как только Аватара не станет, враги примутся атаковать с новой силой. После того как вы разделаетесь с Героями, снова явится Аватар, смерть которого приведет к финалу игры.

Дмитрий Щавелев

FALLOUT:
A POST-NUCLEAR ADVENTURE

Разработчик	Interplay
Издатель	Interplay
Жанр	RPG
Выход	октябрь 1997 г.
Рейтинг	★★★★★★★★★★

Операционная система - Windows 95 + DirectX 3.0 и выше или DOS 5.0 и выше.

Процессор — Pentium 90 (рекомендуется Pentium 133).

Версия для Windows 95:

Оперативная память — 16 Мб (рекомендуется 32 Мб, под DOS - обязательно 32 Мб).

Видеоплата — SVGA (Win 95- и VESA-совместимая).

Необходимый объем на жестком диске — от 5 Мб (но при этом игра страшно «тормозит») до 661 Мб плюс дополнительное пространство для сохраненных игр.

Привод CD-ROM — двухскоростной (рекомендуется восьмискоростной).

Особо «закрученной» предыстории у Fallout нет. Просто в очередной раз наступило будущее, в котором мировое сообщество окончательно погрязло в разборках за обладание полезными ископаемыми, что привело к ядерной войне.

Некоторая часть рода человеческого сумела избежать ужасов этой войны, укрывшись в подземных городах, прозванных Vaults. И жили они там мирно и счастливо, не зная, что творится на поверхности родной планеты. А на поверхности, между тем, чудовищная радиация привела к мутации немногих выживших. Появились невиданные ранее существа, начиная от огромных скорпионов и заканчивая скелетообразными вурдалаками (ghouls). До поры до времени этот кошмарный зверинец занимался исключительно охотой да поеданием самих себя, но потом занялся поиском подземных городов. Последствия удач в таких поисках были ужасны. Большая часть населения подземного города погибала. А если нескольким людям и удавалось отбиться от тварей, они вынуждены были покинуть свой Vault и искать новое пристанище - ведь за первым нападением неизбежно следовали другие.

К счастью, за прошедшие со времени войны годы уровень радиации снизился и, за исключением некоторых мест, поверхность нашей планеты можно было обживать снова. Появились маленькие поселки, жители которых старались воссоздать погибшую цивилизацию.

Но вернемся к подземным городам. Главной причиной их уязвимости была полная зависимость от машин, снабжавших население водой и электричеством. Ведь запасных частей в подземную колонию никто не подвезет. Вот и в Vault 13 отказала микросхема, управлявшая системой очистки воды. Устранить неисправность не удалось, и перед обитателями Vault 13 встал выбор: или один из них выйдет на поверхность и отыщет где-

нибудь новый чип, или... Но об этом страшно подумать.

Роль смельчака, выбравшегося на поверхность планеты, суждено сыграть вам.



Управление

Для получения подсказки по управлению игрой, нажмите **F1**.

Основное меню вызывается в игре нажатием Esc. Помимо традиционных опций (сохранить и загрузить игру, выйти из игры) там есть меню настройки:

1 — сложность квестовой части игры. Чем она выше, тем сложнее вам завербовать союзника, договорится о чем-нибудь с NPC* и т. п. Советую ставить на «Easy»;

2 - сложность боя. Чем выше этот параметр, тем больше здоровья у ваших противников и тем сильнее они вас ранят. На уровне «Rough» даже встреча с крысами может означать для вас преждевременные похороны, особенно на начальных стадиях игры. Баллы опыта за убийство того или иного противника вы получаете одинаковые: какие на уровне «Rough», такие же и на «Wimpy». Так что не советую спешить переключаться на более сложный уровень;

3 — уровень насилия. Эта настройка отвечает исключительно за графику: чем выше уровень, тем больше крови будет течь. На самом высоком уровне вы сможете созерцать, как при точном попадании во время прицельной стрельбы ваши противники будут разваливаться на части;

4 — подсветка цели. Контуры фигур потенциальных противников и просто прохожих будут окрашиваться в красный цвет. Это будет происходить или же всегда (On), или же только во время боя (Targeting only);

5 - боевые сообщения. Фразы, появляющиеся в окне сообщений, могут быть короткими или длинными (в последнем случае мучения врагов при успехе ваших атак будут расписаны со всеми подробностями);

6 — реплики во время боя. Ваши враги и союзники могут драться, а могут подогревать собственную храбрость всевозможными «крутыми» фразами;

7 - языковый фильтр; регулирует наличие непристойностей в языке NPC;

8 — режим бега. Ваш герой либо будет бегать всегда (что повышает общую скорость игры), либо только тогда, когда удерживается **Shift**. Учтите: если ваш персонаж постоянно бегает, он не сможет использовать способность < Sneak»: она действует только тогда, когда он ходит не спеша:

9 — субтитры во время мультфильмов;

10 — подсветка предметов. При наведении курсора на лежащий на земле предмет его контуры будут обрисованы желтым цветом, что полезно при копаниях в темноте, когда не ясно, что перед вами: просто груда камней или нечто полезное;

11 - скорость течения боя;

12 - скорость смены текстовых сообщений (в т. ч. во время диалога с NPC):

13 - настройка музыки и спецэффектов;

14 - уровень яркости изображения в игре;

15 - чувствительность мыши.

Теперь рассмотрим основной игровой экран:

1 - окно текстовых сообщений. Здесь появляется информация о вещах, в которые вы ткнули курсором, и о ранах, полученных врагами или вами во время боя;

2 — вызов основного меню (аналогично срабатывает **Esc);**

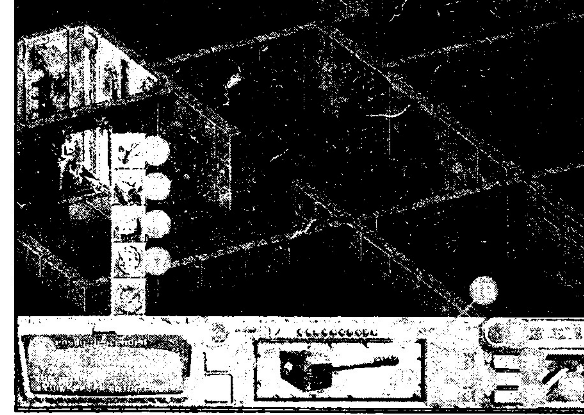
3 - переход на экран снаряжения;

4 - оставшиеся у вас баллы «жизни» («хит-пойнты»):

5 — *класс* брони (защита);

6 — вызов автокарты (аналогично срабатывает Tab);

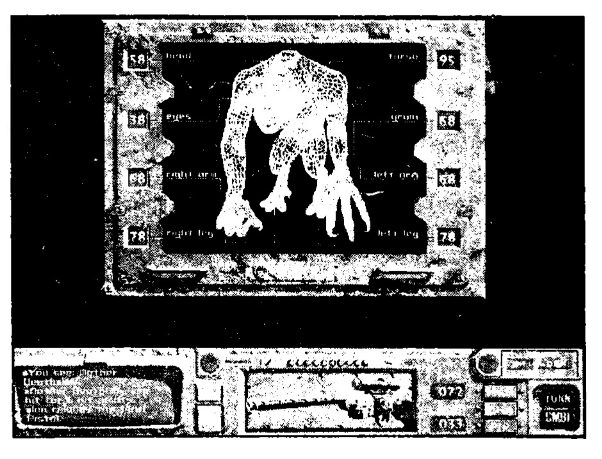
7 - вызов экрана состояния персонажа (подробнее см. раздел «Создание персонажа»). Вам нужно переходить сюда при повышении уровня вашего героя для распределения полученных очков между различными способностями. О повышении уровня вы узнаете по слову «Level», которое появится в левом нижнем углу основного игрового экрана;



8 — вызов записной книжки PIP (подробнее о ней см. ниже);

9 — вызов дополнительных способностей. Чтобы применить какую-нибудь способность, щелкните сначала на кнопке с ее названием (напротив указан уровень мастерства для данной способности), а потом - на предмете или человеке, к которому вы хотите применить эту способность;

10 - оружие в одной из рук. Руки у вас две, и в каждой может быть какое-то оружие. В окне указывается оружие, зажатое в руке, количество единиц действия (AP), необходимых для выстрела или удара этим оружием (в левом нижнем углу), и режим применения оружия (одиночный выстрел, прицельный выстрел, очередь, прямой удар, взмах и т. п.). Чтобы изменить режим примене-



ния оружия, щелкните на этом правой кнопкой мыши (учтите, что не каждый вид оружия позволяет использовать все режимы применения; очередью стреляет, например, только пистолет-пулемет и шестиствольный пулемет). Для огнестрельного и энергетического оружия имеется особый режим «Reload», позволяющий перезарядить его, не заходя на экран снаряжения (в последнем случае единиц действия тратится намного больше и их часто не хватает на выстрел). Боезапас оружия (оставшиеся в нем патроны) показан в виде вертикального столбика (18).

Как осуществляется стрельба?

Войдите в боевой режим, щелкнув левой кнопкой мыши на окне оружия или нажав A. Откроется окошечко (11). Наведите курсор-перекрестие на врага. Вы увидите число (например, 95 %). Это — точность выстрела по данной цели, зависящая от многих факторов (вашего умения обращаться с данным типом оружия, освещенности, расстояния до цели). Теперь нажмите левую кнопку мыши. Если вы стреляете одиночно или очередью, выстрелы последуют немедленно. Если же вы стреляете прицельным, появится экран с изображением врага и множеством стрелок, указывающих на части тела врага (рука, нога, пах. глаза, голова и т. п.).

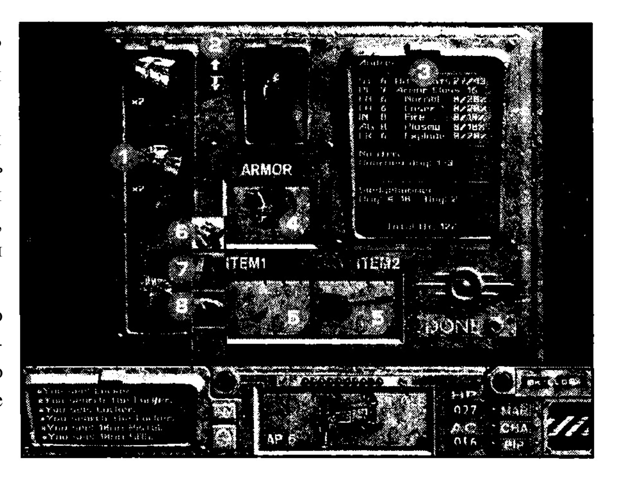
Рядом с каждой из стрелок — свое число, обозначающее точность попадания в данную часть тела. Щелкните на одной из стрелок — и произойдет выстрел. Имейте в виду, что прицельно попасть сложнее, чем при одиночном огне. Но зато при прицельном огне вы можете нанести противнику критическое ранение, которое раз в десять эффективнее ранения от одиночного выстрела. Критические ранения в некоторые части тела врага приводят к очень хорошим (для вас) последствиям. Критическое ранение в глаза может привести к потере зрения, после чего враг перестает стрелять в вас и бросается в бегство. Критическое ранение в пах приводит к падению врага и пропуску им своего хода. Пока он лежит, точность повторного выстрела по нему многократно увеличивается.

Количество выстрелов, которые вы можете сделать за один боевой ход, определяется единицами действия (AP), число которых отображается на индикаторе (12). Когда единиц действия больше нет, ход переходит к противнику. Вы можете закончить ход, еще имея остаток AP — для этого нажмите кнопку Turn в окошке (11). Выйти из режима боя можно, нажав в этом же окошке «Combat», но сделать это допустимо только тогда, когда в пределах видимости вашего персонажа или ваших союзников (если таковые имеются) нет врагов;

11 - режим боя;

12 - индикатор оставшихся AP (они обозначаются яркими огоньками);

13 — кнопка перемены рук. Вы можете во время боя сделать выстрел из одного оружия и тут же поменять его на то, которое находится в другой руке. AP на это не тратится.



Вы можете набрести на закрытую дверь, компьютер или какой-нибудь предмет, на который нужно как-то воздействовать. Наведите

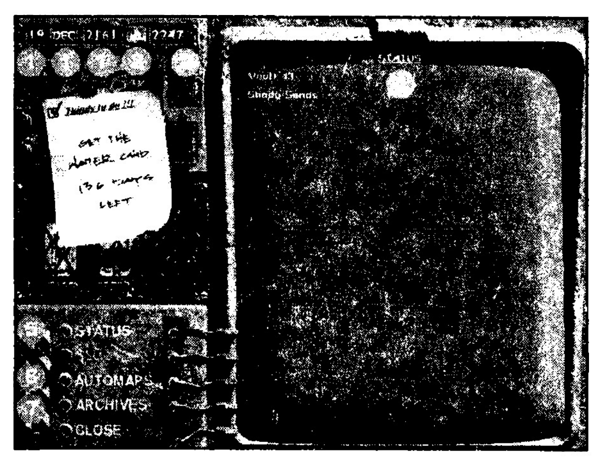
курсор на этот предмет и нажмите правую кнопку мыши. Появятся новые опции, среди которых:

14 — прямое воздействие (передвижение, включение и т. п.);

15 - взгляд на предмет;

16 — воздействие на предмет другим предметом из вашего снаряжения (так, например, можно зацепить веревку за арматуру);

17 — применение к предмету одной из ваших способностей (например, можно открыть запертую дверь при помощи способности Lockpick).



Теперь рассмотрим **экран снаряжения.** Цифрами обозначены:

1 - предметы, находящиеся у вас в «рюкзаке». Если предметов одного вида несколько, над их значком появляется число, указывающее количество;

2 - стрелки для движения по «рюкзаку»;

3 — информация о состоянии вашего героя, его броне и об оружии в каждой руке;

4 — окно брони;

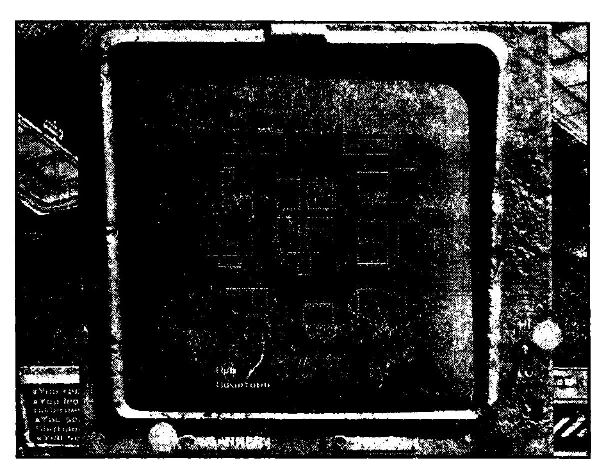
5 - окна рук.

Если вы хотите произвести с предметами в «рюкзаке» какие-то манипуляции (разрядить перед продажей пистолет или использовать лекарства для поправки здоровья), подведите курсор к предмету и нажмите правую кнопку мыши. Появятся следующие опции:

6 — получение информации общего характера о предмете;

7 — изъятие из пистолета (если хотите его продать) патронов:

8 - выбрасывание предмета из «рюкзака» на землю.



Записная книжка PIP - тоже важная вещь:

1 - день, месяц и год;

2 — текущее время суток;

3 — щелкнув на колокольчике, вы можете поспать. Во время сна немного восстанавливается здоро-

вье. Можно использовать сон как способ «убить время» - в некоторых случаях полезно бывает переждать;

4 — основной экран, на котором отображается информация;

5 - здесь собраны все сведения, полученные вами в городах;

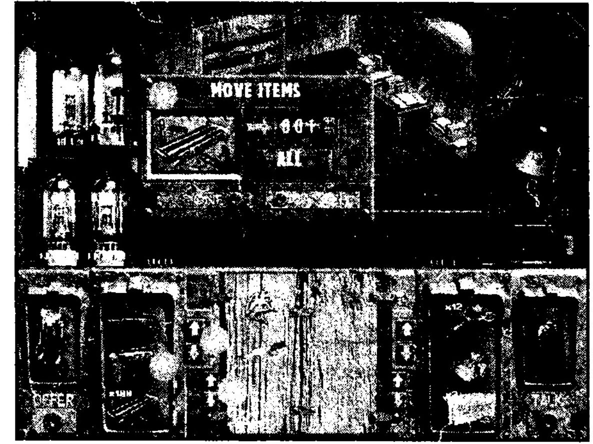
6 - автокарты;

7 - архивы с записью мультфильмов, которые игра показывает вам (например, разговор с Надзирателем).

Автокарту можно вызвать в любом районе:

1 — переключатель четкости изображения. Если щелкнуть им, вы будете видеть не только стены зданий, но и нагромождения мусора, камней и т. п.;

2 — если у вас в руке датчик движения Motion Scanner, то нажатие на эту кнопку покажет вам множество красных точек, каждая из которых - живое существо (не обязательно враждебное к вам). Прибор показывает даже тех существ, которые бродят в местах, где вы еще не побывали.



Обмен товарами производится с NPC либо при помощи опции Barter», либо посредством ключевой фразы в разговоре. При этом появляется следующее меню:

1 - ваши вещи;

2 — стрелки для перебора вещей в вашем «рюкзаке»;

3 — выбрав вещь, с которой вы хотите расстаться, перетащите ее на свой «лоток». Цена вещи появится в нижнем углу «лотка»;

4 — если вещей одного типа несколько, появляется дополнительное меню, позволяющее вам определить, сколько таких вещей вы хотите продать: используйте значки «+» или «-». Если хотите отдать все предметы сразу, жмите на кнопку «All». Разобравшись с количеством предметов, нажмите «Done»;

5 — стрелки для перебора вещей на вашем «лотке».

Выбор вещей у продавца при **покупке** осуществляется аналогично. Когда вы все выбрали, нажмите «Offer». Дальше важен уровень вашей способности Barter». Если вы не увеличивали эту способность, то сделка пройдет успешно только в том случае, если цена вещей, предлагаемых вами, равна или выше цены вещей продавца. Если же у вас способность Barter» достаточно высока, то вы сможете предлагать дешевые веши в обмен на дорогие.

Механика игры

Способ прохождения игры близок по духу к таким шедеврам прошлого, как сериал **Might & Magic** или **Star Control II.** Аналогий с последним вообще очень много.

В **Fallout** имеется три обязательных квеста: найти чип управления системой очистки воды, уничтожить базу мутантов и уничтожить их вождя. Их нужно выполнить для завершения игры. Другие, «второстепенные» квесты можно и не выполнять, однако они поз-

воляют вооружить вашего героя и поднять некоторые показатели, что упростит прохождение обязательной части игры.

Последовательность выполнения заданий зависит только от вас: куда хотите — туда и идите, за что хотите - за то и беритесь. Однако вы ограничены во времени: нужно отыскать чип управления системой очистки воды за 150 дней. Но не впадайте в уныние: во-первых, времени вам за глаза хватит, а во-вторых, вы сможете увеличить это время еще на сто дней.

После того, как найдете чип, возможны два варианта. Если у вас игра версии 1.1 (т. е. если вы использовали «патч», предоставляемый разработчиком; подробнее см. раздел «Сбои в игре»), то никаких ограничений вообще уже не будет, можете играть хоть до второго пришествия Господнего. Если же у вас игра версии 1.0, то вам необходимо пройти всю игру (включая и то время, которое вы затратите на поиски чипа) за 500 дней. Не успеете выиграть — мутанты захватят весь мир, а ваш Vault 13 будет взят штурмом. Но не расстраивайтесь: 500 дней вполне достаточно, если не тратить их в бесцельном блуждании по пустыне. Фактически время тратится лишь при переходах вашего персонажа от города к городу, а также на его сон. А выполнить все квесты в каком-нибудь городе вполне можно за один-два дня.

Мир Fallout и задания (Quests)

Вам предстоит действовать на территории современных Соединенных Штатов неподалеку от западного побережья Тихого океана, рядом с Лос-Анджелесом. Впрочем, после ядерной войны от **Лос-Анджелеса** остался лишь Boneyard — этакое постиндустриальное кладбище. Куда ни кинь взгляд, всюду пустыня, монотонность которой лишь изредка нарушает несколько мелких поселений. Именно в этих поселениях вы будете получать задания. Там же вы сможете покупать и продавать оружие и другие вещи. Поселения на карте мира отмечены зелеными кружками.

Передвигаясь по пустыне, вы будете натыкаться на Random Encounters» — случайным образом генерируемые компьютером места встречи с мутантами, бандитами и другими странниками по миру Fallout. Чаше всего такая встреча означает для вас очередной бой.

Чтобы получить задание, вам, как правило, надо поговорить с NPC. При этом в вашей PTP в разделе «Status» появится название города, в котором произошел разговор, и резюме задания (например, для Vault 13 резюме будет таким: «Find Water Chip»). Когда вы выполните задание, его резюме будет перечеркнуто. По выполнении задания изменится ваша репутация (показатель Karma).

Оружие

В игре встречается оружие шести основных типов:

Small guns	- ручное огнестрельное оружие: пистолеты, винтовки, дробовики и обрез;
Big guns	- крупнокалиберное и тяжелое оружие: шестиствольные пулеметы (между прочим, полная чушь: обрез и то круче), ракетные установки и огнеметы (штука мощная, но бьет на короткое расстояние и очень тяжелая);
Energy weapons	— оружие на основе лазерной и плазменной технологий: лазерные и плазменные пистолеты (ерунда, по большому счету), лазерные и плазменные винтовки, скорострельный лазер (Gatling laser, исключительно быстро тратит заряды, да и весит прилично, однако бьет дай Боже как; лазер нельзя купить; как его достать, см. «Прохожде-

ние. Brotherhood of Steel») и инопланетный бластер (Alien Blaster; см. о нем раздел «Встречи в пустыне»);

Melee weapons - оружие для боя с применением подручных средств: ножи, кастеты, копья, молоты;

Throw - гранаты и метательные ножи;

Unarmed - оружие для рукопашного боя: ваши кулаки и перчатка Power Fist.

Для победы в игре вам необходимо либо виртуозное владение small guns (100 % и более) в сочетании с кое-какими дополнительными способностями, либо сносное владение big guns (50 %) и energy weapons (70-80 %). Дело в том, что под конец игры вам придется драться с супермутантами, у которых «жизни» - вагон и маленькая тележка. Их можно уничтожить ракетной установкой, сочетаемой с плазменной винтовкой, скорострельным лазером или инопланетным бластером, или же снайперской винтовкой в сочетании с обрезом калибра 0,223.

Рассмотрим первый вариант. Перед вами стоит супермутант, вы стреляете в него из ракетной установки и раните его, скажем, на 60 очков. Он приближается к вам. Теперь вам придется бить его из плазменной винтовки, т. к., если стрелять из ракетницы по близко стоящей цели, вас может задеть ударная волна. Пара-тройка точных выстрелов из винтовки - и он труп.

А вот второй вариант. Вы прицельно стреляете в глаза супермутанта с большого расстояния из снайперской винтовки. Он по вам не стреляет, поскольку его оружие не достает вас. Если вам удастся нанести ему критическое ранение, он сразу ослепнет и не сможет в дальнейшем стрелять. Даже если он и не ослепнет совсем, точность его стрельбы резко снизится. Более того, точный критический выстрел в глаза из снайперской винтовки выбивает от 10 до 100 очков. А прицельно стреляя в глаза из ракетницы, вы вряд ли попадете. Сколько я ни стрелял, а попасть в глаза не смог, хотя показатель big guns был у меня приличным. Но вернемся к нашему супермутанту. Он подошел к вам поближе. Переключитесь на обрез калибра 0,223 и сделайте два прицельных выстрела в глаза (из снайперской винтовки два прицельных выстрела за ход сделать нельзя, даже если и хватает единиц действия). Если все пройдет удачно, то вы его убьете, во всяком случае, серьезно покалечите. Но чтобы всё это получилось, у вашего персонажа должны быть десять единиц действия (т. е. показатель Agility = 10), навык (perk) Bonus Rate of Fire (тогда вы сможете два раза прицельно стрелять из обреза), показатель Criticals не менее 20 % (для этого дайте своему персонажу дополнительную способность (trait) Finesse и навык More Criticals), показатель Small Guns должен быть не менее 100 %. Весьма полезен навык Sharpshooter (вы сможете точнее попадать во врага на большом расстоянии), также неплохо иметь навык Beter Criticals.

Что касается мелких врагов (мутантов-животных и людей), то тут лучший вариант - снайперская винтовка и прицельный выстрел в глаза. Впрочем, можете попробовать пистолет калибра 14 мм, боевой дробовик (combat shotgun) и штурмовую винтовку (Assault Rifle). Но против супермутантов они слабоваты.

Оружие других видов непрактично. Melee weapons и unarmed действуют только на очень малом расстоянии, в большинстве случаев враги не будут столь сильно сближаться с вами. Гранаты (throw) хороши только при высоком уровне владения этим видом оружия (не менее 60 %). Но в этом случае вам придется меньше очков отдавать Small guns и Energy Weapons, что плохо.

Оборудование

Предметов в **Fallout** очень много, и описывать их все — дело безумное. Ограничусь словами о нескольких наиболее любопытных вешицах.

Датчик движения (Motion Scanner) нужно держать в руке (не обязательно в той, которая сейчас задействована). После этого вызовите карту местности **(TAB),** щелкните там переключателем «Scanner» - и увидите множество красных точек. Это живые существа (люди, мутанты и пр.). Датчик можно купить или найти. Учтите, что держать датчик постоянно включенным не стоит: у него истощится батарейка (уровень ее заряда отображается на месте показателя амуниции для оружия). Перезарядить батарейку датчика невозможно. Придется искать новый датчик.

Счетчик Гейгера (Geiger Counter) необходим при посещении Glow. Если ваш персонаж облучился (в меню «Character» появилась надпись «Radiated») поместите датчик в руку, щелкните на нем левой кнопкой мыши и воздействуйте им на своего героя. Датчик покажет уровень радиации. Если он превысит отметку 100, принимайте «Rad-Away», иначе можете умереть. Не забудьте после проверки отключить датчик (повторно щелкните на нем левой кнопкой мыши). Уровень заряда батарейки счетчика тоже отображается на месте показателя амуниции для оружия. Перезарядить батарейку невозможно.

Маскирующее устройство (Stealth Boy) поместите в руку, включите (щелчок левой кнопкой) - и ваш персонаж станет частично невидимым (в него будет трудно попасть). Батарейка этого датчика гоже садится от постоянного употребления. Этот датчик можно купить, найти или взять у убитых супермутантов в Cathedral.

Всевозможные **таблетки (Chems)** сначала повышают показатели вашего героя (ум, силу или другие) на определенное время, потом понижают показатели ниже нормы на определенное время, далее показатели восстанавливаются. Учтите, что в результате приема таблеток ваш персонаж может стать наркоманом (addict). С течением времени привязанность проходит, но до тою могут быть осложнения со здоровьем. Так что скажите наркотикам: «Нет!».

Помощники

В **Fallout** можно получить помощь (правда, не ахти какую) от союзников - NPC, которых вы сможете привлечь на свою сторону. Они будут ходить за вашим героем и во время сражений помогать ему по мере своих сил. Ваши помощники могут использовать патроны для определенных видов оружия (если данный помощник может использовать данный вид оружия) и Stimpacks (если количество их жизненных баллов не опустится ниже отметки в 50 %). Ваши союзники не в состоянии использовать броню. Поэтому всегда следите, чтобы у них были патроны для оружия и не менее двух Stimpack на брата.

Кроме того, союзники могут нести некоторую часть вашего багажа. Допустим, у вас есть ракетница, огнемет и плазменная винтовка. Если вы хотите разгрузить себя (чтобы потом подобрать еще что-нибудь), заговорите с кем-нибудь из своих помощников. Воспользуйтесь опцией Barter» и положите помощнику в вещмешок огнемет и зажигательную смесь («патроны» к огнемету) - вам сразу полегчает. Чтобы потом взять этот огнемет, примените к вашему помощнику способность Steal (на каком бы мизерном уровне она не была). Ваш приятель не обидится, а вы сможете спокойно взять огнемет и снова вооружиться им. Ваши помощники могут нести достаточно много предметов, так что показатель Streagth утрачивает для вашего персонажа первостепенное значение.

Чтобы «завербовать» себе помощника, вам нужно поговорить с ним и предложить ему присоединиться. При этом иногда бывают необходимы определенный уровень в способности Speech и достаточно высокий показатель Charisma.

Всего у вас может быть пять союзников:

Ян (Ian) из деревни Shady Sands. Неплохо стреляет, может использовать пистолеты, пистолет-пулемет, нож и драться кулаками. Лучшее для него оружие - пистолет калибра 14 мм или перчатка Power Fist.

Танди (Tandi) - дочь вождя Shady Sands. Вы сможете взять ее с собой в лагере разбойников (см. «Прохождение. Raiders»). В бою совершенно бесполезна.

Пса по кличке Dogmeat можно прихватить в Junktown. Будет бегать за вами, а в бою — кусать врагов. Не ахти какой боец, но все-таки лучше, чем ничего.

Рейнджера пустыни, **Тичо, (Tycho the Desert Ranger)** также можно найти в Junktown. Это лучший ваш помощник. Отличный стрелок. Может пользоваться винтовками и копьем. Лучшее оружие - снайперская винтовка.

Катя (Katja) - не особо сильный боец, но всё-таки получше, чем Танди. Найти Катю можно в здании на востоке Boneyard. Может использовать метательные и другие ножи. Лучшее оружие — энергетический нож Ripper.

Встречи в пустыне

При движении по пустыне вы будете натыкаться на чудовищ, бандитов, бродячих купцов, патрули, а также на «особые места». С бандитами и чудовищами все ясно: перестреляли их - и порядок. С бродячими купцами и патрулями можно пообщаться, купить или обменять у них что-нибудь.

А вот «особые места» заслуживают отдельного разговора. Мест этих немного и ваша с ними «встреча» зависит исключительно от уровня вашего показателя Luck. Каждое «особое место» уникально, вы можете наткнуться на него только один раз за всю игру.

Главное «особое место» - полузасыпанная «летающая тарелка» («UFO»).

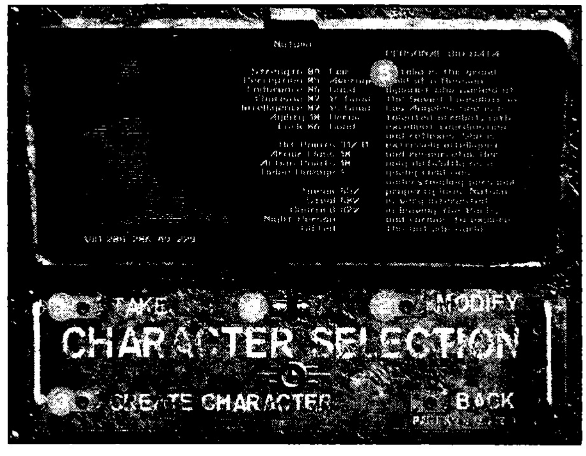
Это откровенный «прикол» создателей игры, о чем вы сможете судить по надписи на куполе «тарелки», если щелкнете на куполе левой кнопкой мыши («area 51», если не знаете, - это гипотетическая сверхсекретная лаборатория ВВС США, где с середины 50-х годов ведутся исследования сбитых и потерпевших крушение НЛО). Рядом с «тарелкой» лежат два скелета инопланетян. У одного из них вы можете взять фотографию Элвиса Пресли, а у другого - бластер, мощнейшее энергетическое оружие, наносящее врагу ранения в 30-90 очков. Одно плохо: стреляет бластер на небольшое расстояние. Наткнуться на «тарелку» вы можете только с максимальным показателем Luck (10 очков). Я обнаруживал «тарелку» севернее бункера Братства Стали (Brotherhood of Steel) и к юго-востоку от города Hub. По непроверенным данным конференции американских фанатов игры, наткнуться на «тарелку» также можно, если у вашего героя есть дополнительная способность Explorer» (ее можно выбрать при повышении уровня вашего героя), но вам придется много бродить.

Второе «особое место» - след динозавра. В отпечатке лежит труп, у которого можно взять прибор Stealth Boy.

Третье место — сарайчик сумасшедшего торговца автомобилями. Его машины — просто металлолом, но в сарайчике есть ящик (его надо старательно поискать), в котором лежит духовое ружье с приличной убойной силой. Стреляет ружье дробью, которую можно найти в шкафу в одном из домов Shady Sands. В первый раз это «особое место» попалось мне в нижнем правом углу карты, во второй раз — немного южнее Junktown.

Четвертое место — рядом со стадом коров. Игра выдает сообщение, что «тут что-то не так». Но что именно не так и какую из этого можно извлечь пользу, я не понял.

Пятая «особенность» - перевернутый грузовик с надписью «Nuka-Cola», перед которым лежат два ящика. В одном из них ничего нет, а во втором - более десяти тысяч бутылочных пробок (т. е. денег).



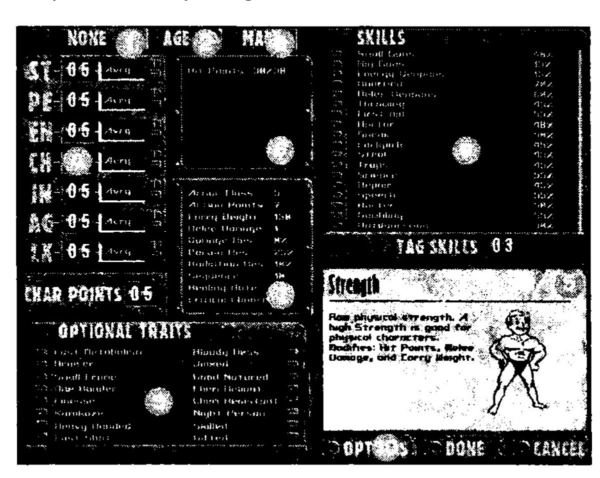
Шестое место — это нечто вроде синей телефонной будки, которая при вашем приближении исчезает, оставляя на земле прибор Motion Scanner. На этот раз объектом насмешек создателей игры стал фантастический телесериал «Dr. Who», практически неизвестный в России. В свое время это был неплохой телесериал, сравнимый по сюжетным «наворотам» с «Babylon-5», который у нас идет по каналу «ТВ-6». В двух словах сюжет «Dr. Who» не перескажешь, поэтому смысл шутки вряд ли будет вам понятен. Ограничусь разъяснением, что синяя будка называется «TARDIS» (Time And Relative Dimensions In Space), это хитрая машина для перемещения во времени и пространстве.

Создание персонажа

В RPG создание персонажа - очень важное дело. Правильно распределили достоинства и недостатки вашего героя - считайте, что половина победы уже у вас в кармане.

В начале новой игры вам предложат три варианта: взять одного из трех заранее созданных героев (1), изменить одному из них некоторые показатели (2) или самому создать новый персонаж «с нуля» (3).

Если захотите использовать один из трех заранее созданных персонажей, то можете перебрать их (4). На экране (5) появятся краткая биография персонажа, его характеристики и перечень способностей. Не советую использовать заранее созданные персонажи: все они специалисты узкого профиля. Лучше иметь универсала.



Перейдем к созданию персонажа. Вы можете дать своему герою имя (1), изменить возраст (2) и пол (3). Ни один из этих параметров не влияет на ход игры. Далее распределите основные показатели (4) - это то, чем Господь при рождении наделил вашего героя.

5 - информационное окно. Если хотите узнать, для чего нужен конкретный показатель или что озна-

чает та или иная способность, щелкните на названии интересующего предмета и посмотрите на это окно;

6 — состояние персонажа. Тут вы можете посмотреть на его «жизнь» (Hit Points), увечья (ранения глаз, сломанные руки и т. п.), узнать, не отравлен ли и не облучился ли он;

7 — дополнительная информация о персонаже: сколько он может нести груза, класс брони (защита рассчитывается с учетом нескольких параметров), сопротивляемость ядам и радиации, скорость восстановления здоровья (Healing Rate - сколько баллов «жизни» автоматически восстанавливается по прошествии определенного времени), способность наносить критические ранения врагам (Critical Chance; критическое ранение наносится, в основном, при прицельном выстреле, ударе или броске; оно может быть в 2-10 раз тяжелее, чем обычное ранение);

8 - способности. Тут и владение различными видами оружия, и способность запустить руку в чужой карман (Steal), и возможность восстанавливать здоровье (First Aid и Doctor), и еще много чего хорошего;

9 — умения (дополнительные способности).

Закончив с определением этих параметров, вы можете сохранить созданный персонаж в виде файла (не путать с сохранением текущего состояния непосредственно во время игры). Для этого щелкните на «Options» (10), затем на «Save». Начиная новую игру, вы можете загрузить персонаж, нажав «Load».

Поделюсь моим опытом создания персонажа (если он вас заинтересует). Прежде всего я выставлял умения. Я всегда брал себе Finesse (дополнительный шанс нанести критические ранения) и Gifted (дополнительные очки для основных показателей; не обращайте внимание на понижение уровня ваших способностей: вы легко возместите его во время игры).

Ни в коем случае не берите Skilled (иначе будете чрезвычайно медленно приобретать дополнительные способности), One Hander (плохо будете владеть всем огнестрельным, тяжелым и энергетическим оружием, кроме пистолетов, которые довольно слабоваты) и Fast Shot (вам будет недоступна прицельная стрельба).

Можно обратить внимание на Small Frame (повысится ловкость) и Bloody Mess (см. «Прохождение. Последний выстрел»).

Перейдем к основным показателям. Сила пусть будет на отметке 5, больше не надо: у вас будет возможность повысить «грузоподъемность» своего героя, да и союзники будут нести все необходимое. Наблюдательность (PE) важна для снайпера. Если хотите использовать снайперскую винтовку, желательно иметь 7 очков по этому показателю. Выносливость (EN) оставьте на отметке 5: все равно придется глотать противорадиационные таблетки, а от яда скорпионов при таком значении вы сможете вылечиться сами. Сила личности (CH) вообще-то нужна, но и без нее можно прожить - так что оставьте ее на отметке 6. Ум (IN) отвечает за количество очков на совершенствование дополнительных способностей, которые вам будут выдавать при повышении уровня (если вы взяли умение Gifted, будете получать по 2 x IN баллов) и за многое другое. Настоя-



тельно рекомендую выставить по максимуму: 10. От ловкости (AG) зависит количество единиц действия (AP), поэтому советую тоже выставить на максимум: 10. Удача (LK) определяет только одно: наткнетесь ли вы при путешествии через пустыню на «летающую тарелку» (см. раздел «Встречи в пустыне»). Конечно, получить Alien Blaster заманчиво, но и без него можно жить и победить. В конце концов, стащите в Братстве Стали (Brotherhood of Steel) скорострельный лазер, он почти такой же мощный.

Из дополнительных способностей выберите Doctor (ваш герой сможет лечить себя, не погружаясь в сон, и, главное, сможет восстанавливать раненые руки, ноги и глаза), Speech (для вербовки союзников и выпутывания из опасных ситуаций) и Steal. Способности Small Guns, First Aid, Outdoorsman, Science и Repair вы сможете безо всякого труда повысить, читая книги в библиотеке в городе Hub, ну а остальное «накачаете» понемногу при повышении уровня.

Прохождение

Мое прохождение не является полным. Я совсем не коснулся такой интересной темы, как игра за плохого героя (т. е. когда вы будете убивать всех встречных-поперечных). Такая игра таит в себе несколько изюминок, которые я не стал раскрывать намеренно. Кроме этого, я старался не касаться вопросов, которые не смог проверить.

Моя задача — описать все квесты во всех городах, разъяснить по мере сил все темные места и помочь выиграть игру самым удобным способом.

Поскольку Fallout - игра открытого типа, последовательность ваших действий - ваше личное дело. Я изложил все задания и сложности в произвольном порядке. Впрочем, для особо жаждущих игроманов приведу вкратце мой способ прохождения: Vault 13 - Shady Sands (разборка со скорпионами) — Vault 15 - Shady Sands (спасение Танди и разборка с Raiders) - Junktown (все квесты) - Hub (все задания и покупка «Rad-Away») - Necropolis (все задания и добывание чипа управления водоочисткой) - Vault 13 (возвращение чипа) - Brotherhood of Steel (получение первого задания) - Glow (все задачи) — Brotherhood of Steel (получение «Power Armour» и кража «Gatling Laser», получение задания на военную базу) - Boneyard (все задания) - Military Base (разведка) - Brotherhood of Steel (получение задания на уничтожение военной базы) - Military Base (все задания) - Cathedral (все задачи).

Vault 13

Вы начинаете свою одиссею рядом с выходом из родного подземного города Vault 13. У ваших ног лежит скелет какого-то несчастного искателя приключений. Обыщите его — и получите неплохие вещички. Вооружите своего героя ножом или другим инструментом для нанесения тяжких телесных повреждений. Только не берите в руки пистолет: у вас не так много патронов и они нужны для битв со скорпионами и бандитами.

А пока вашими противниками будут крысы, с которыми вы справитесь и без пистолета. Крыс достаточно много: около двадцати. Уложив их всех, вы получите 500 очков опыта, что на первых порах не так уж и плохо. Вас наверняка ранят. Тогда обязательно примените способности First Aid и Doctor. Это принесет вам дополнительные очки опыта.

Выйдите из подземелья (идите на запад) и выберите на карте подземный город Vault 15. о котором говорил Надзиратель (Overseer). В Vault 13 вы можете вернуться в любой момент, но не советую вам делать это: хорошего снаряжения там нет. Лучше подождите, пока не найдете чип управления водоочистной системы (см. «Necropolis»), и тогда вернитесь. Пройдите в центр управления (Command Center) и поговорите с Надзирателем - для этого встаньте рядом с его поднятым на возвышение креслом. Таким образом вы сразу выполните три задачи: найдете чип, успокоите недовольных и отыщите вора. Пытать-

ся выполнить эти квесты поодиночке - бессмысленная трата времени. Мне так и не удалось обособленно выполнить третье задание (найти вора, похитившего воду). У меня этот квест решался только «по умолчанию» — когда я приносил чип.

Кстати, вас может заинтересовать, что охраняет женщина в центре управления (комната, куда вас не пускают). Это оружейная. В ней, на мой взгляд, нет ничего стоящего, так что затевать драку бессмысленно.

После разговора с Надзирателем вас перенесут в библиотеку. Выйдите из нее и снова поговорите с Надзирателем. Он даст вам два новых задания: уничтожить крепость супермутантов и ликвидировать их хозяина. Это основные задачи игры. После их выполнения игра закончится.

Деревушка Shady Sands

Вы наткнетесь на нее по пути в Vault 15: смотрите на карту мира - и увидите новый зеленый кружок.

Прежде всего уберите оружие (в «Inventory» переложите оружие из рук в рюкзак), иначе некоторые NPC откажутся разговаривать. Побродите по городу, болтая со всеми встречными. Загляните во все дома, обязательно пошарьте по шкафам.

Обратите внимание на человека в черной куртке и синих штанах, стоящего в доме рядом со входом в деревню. Это Ян (Ian), первый человек, которого вы можете привлечь на свою сторону. Поговорите с ним, узнайте местонахождение городов Junktown и Hub (они появятся на карте мира), потом предложите ему участвовать в богоугодном деле спасения вашего родного Vault 13. Если у вас хорошие способности «speech» и «charisma», он согласится.

Идите в большое здание в центре деревни. Там вы увидите человека в плаще с капюшоном. Это вождь деревни. Поговорите с ним и подрядитесь уничтожить скорпионов-мутантов. Кроме того, у вождя можно узнать местонахождение города Junktown (если вы еще не говорили с Яном).

Женщина, что стоит позади вождя, - это повариха. Она говорит, что страшно занята и не может болтать, но если у вашего персонажа хорошие дипломатические навыки (speech и charisma), появится меню разговора, в котором будет реплика о том, какую хорошую стряпню она готовит. Произнесите эту фразу - и повариха пообещает рассказать о вас своим знакомым, что увеличит на единицу показатель Karma вашего персонажа.

Идите на восток, в другую часть деревни. Там вы увидите колодец, поле и загон для коров. Ищите маленький домик (он, помнится, расположен на юге), пошарьте в нем курсором - и найдете молот и веревку. Молотом вооружите своего героя (он лучше ножа, которым вы воевали с крысами). Веревка пригодится при посещении Vault 15.

Не спешите уходить. В этом районе среди посевов пшеницы (из-за мутаций, вызванных радиацией, она стала немного смахивать на подсолнухи) обретается крестьянин. Если у вашего героя показатель ума (IN) достигает хотя бы 8 баллов, вы сможете поговорить с крестьянином и в разговоре упомянуть о «crop rotation». За улучшение сельского хозяйства Shady Sands вам дадут дополнительные очки опыта.

Теперь можете пойти к Сету (Seth), стражнику деревенских ворот. Поговорите с ним — и сможете перенестись в пещеру скорпионов. Перебейте всех скорпионов (используя также ствол Яна). Не спешите, можно действовать в несколько заходов. В пещерах есть еще патроны для пистолета, не забудьте их прихватить. Во время борьбы скорпионы обязательно хоть раз да ужалят вас отравленным хвостом. Чтобы избавиться от яда, обыщите труп скорпиона, возьмите его хвост, вернитесь в деревню и идите к врачу (дом к югу от ворот). В обмен на хвост врач вылечит вас. А если у вас есть еще один хвост, врач может

бесплатно сделать из него противоядие от укусов скорпионов. Много противоядия вам не понадобится, но пару бутылочек носить с собой советую. Зелье нужно принимать по окончании сражения со скорпионами, после чего можете спокойно лечиться (способности First Aid и Doctor).

Обратите внимание на больного в доме врача. Как только у вас появится лишняя бутылочка противоядия, дайте ее больному - и получите за это очки опыта.

Покончив со скорпионами, идите к вождю. Он вас поблагодарит и ваш показатель Karma возрастет. Теперь стоит посетить Vault 15 (см. соответствующий раздел).

Вернувшись в деревню, поговорите с сначала с Сетом, а потом с вождем. Вы узнаете, что его дочь Танди (Tandi) похитили разбойники. Согласитесь ее спасти. (Если вам не скажут, что Танди пропала, сходите в Junktown, потом вернитесь в Shady Sands.) Идите в лагерь разбойников, спасите Танди (см. раздел «Raiders») и верните ее назад. Кстати, если вы создали персонаж-женщину, попробуйте предложить спасенной Танди провести некоторое время вместе и посмотрите на ее реакцию.

Vault 15

Прежде чем идти сюда, добудьте веревку (ее можно найти в Shady Sands).
Вход в Vault 15 расположен внутри небольшого сарайчика. Просто войдите и щелкните на лестнице в колодце курсором в форме руки. Вы спуститесь вниз. Уничтожайте крыс (их будет много и все разные), обыскивайте шкафы. Чтобы спуститься на следующий этаж, войдите в шахту лифта и привяжите к ней веревку. Затем щелкните на веревке, поместив курсор в форме руки точно на ней, а не на шахте, - и вы сможете продолжить исследования разрушенного подземного города.

На втором подземном этаже найдите еще одну веревку и кожаную куртку. При помощи веревки спуститесь на последний, третий, этаж. Там в шкафу найдите пистолет-пулемет (SMG) калибра 10 мм и немного патронов. Сохраните игру.

В юго-восточном углу лежит ломик (crowbar). Когда будете проходить рядом с ломиком, на экране сообщений появится надпись о том, что центр управления завален камнями и вам придется искать чип управления водоочисткой в другом месте. Тут же вы получите 500 очков опыта. Проблема в том, что из-за ошибки в программе это сообщение появляется не всегда, а 500 очков опыта вам пригодятся. Поэтому, если при первом посещении этого места сообщения не было, восстановите игру и пройдите туда снова. Рано или поздно у вас все получится.

Выходите на поверхность и продолжайте свои приключения.

Raiders

Когда вождь деревни Shady Sands попросит вас спасти его дочь, на карте появится новый зеленый круг. Вы и сами можете его найти, но если вы заранее уничтожите разбойников, то они не украдут Танди и вы не сможете выполнить очередной квест и получить очки опыта. Когда же Танди похитят, не стойте сложа руки - идите в гости к разбойникам. Есть два варианта действий.

Вариант первый. Идите к Гарлу (Garl), атаману шайки, скажите, что забираете Танди с собой и вызовите его на бой. Драться предстоит врукопашную. Гарл — противник сильный, «жизни» в нем намного больше, чем на данный момент у вас, да и броне его можно позавидовать. Чтобы одолеть противника, прицельными ударами бейте его по ногам, а когда он упадет на землю - прицельно бейте по глазам. После смерти Гарла возьмите Танди и отведите ее к папочке. Получив награду, вернитесь в лагерь разбойников. Убейте их всех и прихватите с собой нужные вещи. Кстати, если показатели Charisma и Speech у вашего героя достаточно высоки, Гарл может отдать вам Танди и без боя (струсит).

Вариант второй. Просто ввалитесь в лагерь разбойников и всех их перебейте. Потом откройте дверь камеры Танди (способность Lockpick) и отведите ее домой.

Junktown

Прежде чем войти в город, уберите оружие. Иначе полицеские у ворот нападут на вас. Когда минуете их и отойдете подальше, можете снова вооружиться.

Ищите магазин Киллиана Даркуотера (Killian Darkwater), который по совместительству является мэром города. Найдя дом, выберите пункт PIP и поспите до утра (до 06.00). Потом откройте дверь магазина. Вы увидите, что сам Киллиан находится в комнате рядом. Зайдите в эту комнату и пошарьте по шкафам. Обратите внимание на сейф в стене рядом с Киллианом. Вы можете взломать сейф под самым носом его владельца, прикарманить неплохие деньги и получить 500 очков опыта. (Зачем надо было спать до утра? Ночью вас в магазин не пустят, а днем Киллиан стоит в основной комнате и не позволяет пройти в помещение с сейфом. А по утрам хозяин еще толком не проснулся.)

Закончив с сейфом, поспите часок-другой прямо в магазине (только не забудьте предварительно выйти из комнаты Киллиана). Затем можете побеседовать с Киллианом. В разгар вашей беседы в магазин войдет человек и попытается убить Киллиана. Убейте непрошенного гостя и покопайтесь у него в карманах. Киллиан поблагодарит вас и предложит помочь вывести на чистую воду заказчика этого грязного дела, местного босса преступного мира по имени Гизмо (Gizmo). Согласитесь. Киллиан даст вам магнитофон и радиомикрофон. Я просто помешал и тот, и другой предмет в руки своего персонажа и шел на север, в казино к Гизмо. Там надо просто поговорить с хозяином и предложить ему услуги в «исправлении оплошности» его наемника. Гизмо согласится. Теперь идите к Киллиану, поговорите с ним, отдайте сделанную вами запись разговора и согласитесь принять участие в разборке с Гизмо. Киллиан предложит вам бесплатно кое-какие вещички. Разборка пройдет быстро и гладко. У Гизмо всего один телохранитель, да и тот без огнестрельного оружия. А Киллиан приведет с собой одного полицейского.

Закончив с Гизмо, поговорите с начальником полицейских, который стоит рядом с городскими воротами. Он просит вас помочь избавить Junktown от местной банды «Skulz», которая раньше работала на Гизмо. Вы можете выполнить это поручение двумя способами.

Способ первый. Навестите бар «Scum Pitt» в 20.00. Вы увидите, как бармен прикончит одного из банды. Украдите стоящую на полке урну с прахом жены бармена (это довольно трудно) и отнесите ее начальнику банды, Винни (Vinnie). Его можно найти в задней комнате отеля «Crash House». Винни примет вас в свою банду и предложит принять участие в убийстве бармена. Сбегайте к полицейскому у ворот и сдайте их всех. Но этого не достаточно. Вам нужно навестить бар, убить всех членов банды и вернуть бармену урну.

Способ второй. В отеле «Crash House» поговорите с женщиной из банды (она стоит перед дверью в комнату, где они ошиваются). В разговоре произнесите: «There must be something better to do...». Вернитесь к женщине через несколько дней и снова поговорите. Если способность Speech и показатель Karma достаточно велики у вас, вы сможете убедить се дать показания против дружков. Идите к воротам, поговорите с полицейским — и дело в шляпе.

В Junktown вы можете прихватить сразу двух союзников.

Прежде всего обратите внимание на собаку, которая не позволяет какому-то человеку войти в лом. Поговорите с ним. Вы узнаете, что собака пришла в город со своим хозяином, которого потом убили люди Гизмо. Хозяин был одет в кожаную куртку. Поэтому, если куртка, добытая в Vault 15, еще на вас, просто подойдите к псу - и гот сразу последует за вами. Он будет с вами, пока его не убьют. Как только пес пойдет за вами, можете снять куртку и надеть более мощные доспехи. Если же у вас уже нет куртки, сходите в

«Crash House Hotel», откройте там холодильник и достаньте шашлык из ящерицы. Вернитесь и отдайте шашлык собаке. Сытая собака — добрая собака. И признательная к тому же.

А лучшего в игре союзника, Тичо, можно найти в баре (идите все время на север). Если вы уже поговорили с Киллианом, поболтайте с Тичо (надо начинать разговор два раза) - и он согласится помочь вам очистить город от всякого сброда.

Пришло время разобраться с больницей. Она расположена слева от городских ворот. Войдите внутрь и спуститесь в подвал. Там стоит коротышка. Поговорите с ним - и узнаете, что доктор Mordib продает человеческие органы одному парню в Hub. Теперь можно порешить всех в этой больнице. «Инцидент» не скажется на вашей репутации, если вы вынудите коротышку напасть первым (он плохо вооружен и неточно стреляет). Поднимитесь наверх, ликвидируйте доктора и его охрану. Потом можете снова спуститься и пошарить в шкафу, но учтите: он заминирован. К тому же, в нем нет ничего особенного: несколько гранат да докторский саквояж.

Последнее дело, которое вас ждет, - спасение местной проститутки. Войдите в «Crash House Hotel» и закажите комнату на одну ночь. Когда войдете в комнату, на экране появится меню, предлагающее поспать. Так и сделайте. На следующее утро вы увидите, что в соседней комнате (она расположена чуть выше вашей) сумасшедший парень приставил ствол к голове проститутки. Хозяйка гостиницы попросит вас спасти девушку. Согласитесь и поговорите с сумасшедшим. Если вы все скажете правильно и согласитесь дать ему денег (он попросит немного), всё окончится хорошо и вам дадут очки опыта. Кроме того, теперь вы сможете воспользоваться услугами этой милашки (правда, ничего конкретного на экране не покажут, не надейтесь).

Hub

Hub - город большой и интересный. Он разделен на несколько частей, так что не ленитесь бродить.

Прежде всего посетите торговца оружием в районе Old Town. Обязательно поговорите с ним о радиации и гейгеровском счетчике. Он скажет вам, что в городе есть человек, торгующий обеззараживающими средствами. Там же купите снайперскую винтовку. У этого торговца есть и самое мощное оружие ближнего боя - «Super Sledge».

Теперь идите в библиотеку (в районе Downtown). Далее ориентиры таковы: к востоку от General Store - к западу от Far Go Traders - к северу от магазина Guns, которым заведует женщина Beth. Библиотека ничем особым не примечательна, просто дом безо всякой вывески. Если ваши умения Small Guns, First Aid, Outdoorsman, Repair и Science не достигли отметки 91 %, вы сможете их повысить при наличии у вас большого количества денег. Зато не придется тратить на эти умения очки опыта при повышении уровня.

Побродив по городу, найдите будку парня, торгующего едой. Это как раз тот молодчик, которому доктор Mordib из Junktown продавал человеческие органы. Если вы узнали секрет доктора, то можете заняться тихим вымогательством, потребовав у парня денег за молчание. Правда, при этом у вас понизится репутация, зато, постоянно щелкая кнопкой мыши на торговце и требуя денег, вы можете набрать огромную сумму. Я, ради смеха, дошел до 40.000, потом мне надоело. Видимо, у этого торговца не касса, а бездонная бочка наличных.

Чуть ниже места с будкой торговца едой есть дом, в котором стоит фермер. Поговорите с ним - и вы узнаете, что на его ферму напали бандиты и убили его любимого ослика. Теперь хозяин боится возвращаться. Предложите ему свои услуги. Вы автоматически перенесетесь на эту ферму. Перебив там всех плохих, вернитесь к несчастному фермеру. Учтите, что перебить бандитов нужно за один раз. Если вы уйдете, не прикончив всех вра-

гов, то больше на ферму вы не попадете. В качестве награды фермер даст вам уникальное оружие, которое больше нигде не встретите. Оно считается пистолетом, но на самом деле это обрез (винтовка со спиленным прикладом и укороченным стволом). Если ваш герой прилично владеет Small Guns и может произвести два прицельных выстрела за один ход (т. е. у него есть 10 AP и дополнительная способность Fast Rate of Fire), то обрез превратится в его руках в самое сокрушительное оружие. Два прицельных выстрела врагу в глаза — и можете расслабиться.

В районе Old Town в доме, который расположен прямо под местом перехода (зеленое поле), бандиты держат в плену одного парня из Братства Стали. Нужно его освободить. Это позволит вам получить лучшую броню в игре (подробнее см. раздел Brotherhood of Steel). Но входить в дом нельзя: там пять гадов, которые классно стреляют. Отойдите подальше (туда, где стоят двое полицейских), перейдите в режим боя и стреляйте из снайперской винтовки через окно. Мерзавцы рассвирепеют, выйдут из дома - и тут ваши помощники зададут им жару. Возьмите у одного из убитых дробовик (Combat Shotgun), потом войдите в дом, откройте дверь (способность Lockpick) и поговорите с пленником.

Далее обойдите город и поговорите с продавцами воды (район Water Merchants). Они скажут, что вурдалаки (ghouls) из Necropolis не стали с ними вести дела, значит, у них есть вода. Кроме того, вы узнаете об исчезновении торговых караванов. Напоследок торговцы предложат вам организовать поставку воды в ваш Vault 13 за 2.000 целковых, что позволит вам увеличить время, отведенное на поиски чипа управления водоочистной системой еще на сто дней.

Идите к начальнику Far Go Traders; его зовут Бач (Butch). Он поручит вам разобраться с пропавшими караванами. Поговорите с ним о Deathclaw, потом идите к Бет (Beth, хозяйке оружейного магазина). Поговорив с ней, идите в район Old Town. Там побеседуйте с мутантом по имени Харольд (Harold). Дайте ему немного денег - и он расскажет вам о базе супермутантов (она расположена где-то на северо-западе). Кроме того вы сможете узнать у него о Deathclaw. Потом поговорите с сумасшедшим, что ходит рядом с домом мутанта. Сумасшедший согласится провести вас в пещеру Deathclaw (если не согласится - снова поговорите с Харольдом о Deathclaw). Попав в пещеру, убейте Deathclaw, он там один. Стреляйте ему по глазам из снайперской винтовки или примените огнемет. Потом обыщите пещеру. Вы найдете умирающего супермутанта, который отдаст вам диск с записью. Возьмите диск и идите к Бачу в Far Go Traders - так вы получите деньги и очки опыта.

Далее загляните в контору под вывеской «FLC». Поговорите там с хозяином. Он посоветует вам искать работенку у Деккера (Dekker), местного «авторитета». Если хотите ликвидировать хозяина «FLC» и его охрану, то попробуйте открыть дверь, похожую на дверь сейфа (вы ее не пропустите). Если охрана вдруг не пожелает прийти на помощь своему нанимателю, выйдите на улицу и попробуйте что-нибудь украсть у них (полиция им помогать не станет, и ваша репутация останется неподмоченной). За железной дверью в конторе можно найти много чего хорошего.

Загляните в клуб «Мальтийский Сокол», благо он прямо напротив «FLC». Поговорите с парнем, который сторожит дверь рядом с баром (вам придется убрать из рук оружие). Он отведет вас к боссу. Деккер предложит вам прикончить торговца. Согласитесь. Теперь у вас есть два варианта действий.

Вариант первый. Идите в раойн Heights (чтобы попасть в него, вызовите карту и внимательно посмотрите, где расположена зона перехода). Там прикончите купца, его жену и всех охранников (вы получите очки опыта и немного испортите свою репутацию). Вернитесь в бар «Мальтийский Сокол» и поговорите с парнем у бара. Он опять отведет вас к Деккеру. Теперь вам предложат убрать женщину по имени Джейн (Jain). Делать этого не

стоит. Идите в полицию (здание с соответствующей вывеской), поговорите с шерифом и заложите Деккера (только не проговоритесь, что вас нанимали ликвидировать купца: могут возникнуть неприятности). Вам предложат участвовать в аресте Деккера. Согласитесь. Немного погодя начнется перестрелка. Вся тяжесть драки ляжет на вас и ваших людей. Предупреждаю сразу: победить будет непросто. Без Power Armour вас могут здорово потрепать. После победы поговорите с шерифом и получите свою награду (репутация ваша тоже улучшится). Если желаете подраться еще, снова зайдите в «Мальтийский Сокол» и у кого-нибудь что-нибудь украдите. На вас сразу нападут все обитатели клуба, но они слабаки. Ваша репутация при этом не пострадает, и полиция тоже реагировать не будет.

Вариант второй. После того как Деккер наймет вас в первый раз (убить торговца), сразу идите в полицию. Ваша репутация при этом совсем не пострадает, зато вы не получите дополнительных очков опыта.

Можете посетить и гильдию воров, расположенную в подвале одного из домов в районе Old Town. Поговорите с тамошним главой, он вам предложит веселое дельце: ограбить того самого купца, убить которого замышлял Деккер. Купец многим встал поперек горла. Вам придется прокрасться в его дом (способность Sneak) после того, как стемнеет (и после смены охраны). В доме найдите сундук, откройте его (аккуратнее: он заминирован), схватите ожерелье и «делайте ноги». (Если на вас надета Power Armour можете открывать сундук, не обращая внимания на взрыв.) Когда вы принесете ожерелье ворам, они вручат вам электронные отмычки (а ваша репутация понизится). Отмычки могут пригодится, когда вы будете вламываться на базу супермутантов. Впрочем, существуют и другие способы попасть туда. Да и отмычки можно найти еще в одном месте (Cathedral, книжная полка на втором или третьем этаже).

Последнее интересное место в Hub — Crimson Caravan. Здесь можно наняться на работу. Денег много не получите, но если хотите лишний раз пострелять - пожалуйста. Поговорите с местным начальником, а потом - с женщиной в соседней комнате. Она скажет, что караваны уходят два раза в месяц в определенные дни. Чтобы наняться на работу, вы должны быть в городе в эти дни. А разговор с женщиной можно повести таким образом, что она захочет приятно провести с вами некоторое время. Причем потом даст вам несколько упаковок наркотиков.

Necropolis

Район, в котором вы поначалу окажетесь, называется Hotel. Если у вас остается более 100 дней из 150 отведенных вам на поиски чипа, то вы увидите много вурдалаков, которых можете перебить. Далее ищите люк в канализационную систему: другим путем в прочие районы города попасть нельзя. В канализации идите на север, пока не встретите начальника подземных вурдалаков и его «людей». Это тихие ребята, в них стрелять не надо. Поговорив с их начальником, вы узнаете, что в городе есть нужный вам чип управления водоочисткой. Но подземные жители используют его для добычи воды: ведь насос, качавший воду раньше, сломан. Согласитесь починить насос и идите на север. По дороге вам встретятся лестницы. Поднимитесь по первой - и окажетесь в доме, где полно вурдалаков. Вас отделяет от них стена, в которой не видно двери. Но дверь есть. Чтобы найти ее, нужно подойти и осмотреть стену, за которой стоят вурдалаки. Стена эта заминирована и при вашем приближении взорвется, открыв проход. Войдите и поговорите с местным начальником Сетом (Seth). Он предложит вам перебить супермутантов в районе Watershed.

Согласитесь и спуститесь в канализацию. Снова идите на север, потом поднимитесь на поверхность. Вы окажетесь в районе Watershed и увидите супермутантов. Пока не нападайте. Найдите мутанта, стоящего в доме. Это Гарри (Harry), он вооружен лазерной винтовкой. При вашем приближении он начнет разговор. Вам придется либо пойти за Гар-

ри к его начальнику, либо обмануть Гарри, либо вступить с ним в бой. Идти к начальнику не советую: вас отправят на военную базу, где отберут доспехи и оружие. Вырваться на свободу будет возможно только в случае, если ваш персонаж достиг хотя бы 12 уровня. Правда, на военной базе вы можете вступить в армию супермутантов, и тогда увидите альтернативную концовку игры (см. раздел «Последний выстрел»).

Второй вариант - обмануть Гарри. Он получил приказ доставлять к своему начальнику всех людей, а мутантов не трогать. Скажите, что вы - усовершенствованная модель робота. Робот - не мутант, но и не человек. Если у вас высокий показатель способности «Speech» и ума (In), то Гарри вам поверит и. огорошенный парадоксом, впадет в раздумье.

Впрочем, бывали случаи, когда и этого не требовалось - уж больно Гарри глуп. Вот пример разговора Гарри с персонажем, у которого показатель интеллекта равен единице (разговор приведен одним американским игроком на интернетовском сайте фирмы Interplay):

Гарри: «Hey, you not look like ghoul. How come?»

Персонаж: «Uh?»

Гарри: «Huh?»

Персонаж: «Huh?»

Гарри: Whuh?»

Персонаж: «Mom?»

После этого Гарри пропустил героя.

Третий вариант - убить Гарри. Не заходя в дом, перейдите в режим боя и прицельным выстрелом с большою расстояния из снайперской винтовки бейте ему в глаза. Гарри вооружен лазерной винтовкой, так что постарайтесь его ослепить — и он станет легкой добычей.

Почти все другие супермутанты не вооружены (неприятное исключение - парень с огнеметом, который стоит вместе с двумя мутантами в комнате чуть дальше Гарри). Но приближаться к ним все-таки не стоит. Применяйте снайперскую винтовку.

Закончив со всеми мутантами, спуститесь в канализационный люк на улице рядом с тем местом, где стоял супермутант Ларри (Larry, не путать с Гарри!). В канализации вы обнаружите кучу деталей (Junk). Вернитесь к начальнику миролюбивых вурдалаков и поговорите с ним. Если у вас невысок уровень способности Repair, то он даст вам книгу на эту тему. Прочтите книгу - и способность возрастет. Если книгу не дадут, значит, ваш персонаж уже достаточно головаст, чтобы починить насос. В любом случае вернитесь в район Watershed, идите в здание, которое охранял Гарри, и гам почините насос, применив (Use) кучу деталей (Junk). Освободив пленного гуля (он в камере, дальше в том же здании), вы получите за это очки опыта и узнаете, что проход в подземный город (местный Vault) находится в соседней комнате. Идите туда, спуститесь. Перебейте всех, кою встретите. На нижнем уровне найдите работающий компьютер, покопайтесь в нем - и получите нужный вам чип управления водоочистной системой.

Поднимитесь на поверхность. Рядом с тем домом, где стоит недавно отремонтированный вами насос, расположено здание, в котором вы найдете нескольких ребят в плащах. Это парни из Cathedral (о них подробнее ниже). Обыщите этот дом - и найдете восемь таблеток «Rad-X». Они пригодятся вам при посещении Glow.

Теперь навестите Сета (главу «плохих» вурдалаков). Получите вашу награду за ликвидацию супермутантов и прикончите самого Сета и всех его подручных.

Всё. Тут мы закончили. Вернитесь в родной Vault 13 и отдайте микросхему Надзирателю.

Внимание! Если вы придете в Necropolis, уже изрядно побродив по миру (у вас остается не более 60 дней из 150 отведенных вначале), то ни одного вурдалака (включая начальника «хороших» и Сета) вы не увидите. Их уничтожили супермутанты, захватившие к этому времени город. Придется перебить их всех. Обнаружение чипа и ремонт насоса, за которой вы получите очки опыта, останутся такими же.

Boneyard

Этот городок состоит из пяти частей: Downtown (где обитают Blades), Boneyard Adytum, Library (там обосновались Followers of the Apocalypse), Warehouse (тут нашли пристанище Deathclaws) и Fortress (где забрикадировались Gunrunners).

Сначала идите в Adytum, поговорите с Майлсом (Miles, местный химик) и Циммерманом (Zimmerman, местный мэр). Циммерман хочет, чтобы вы ликвидировали женщину — босса банды Blades, которую он винит в смерти своего сына. Согласитесь. Майлс же хочет, чтобы вы отыскали части для восстановления парника («hydroponic farm»).

Идите в Downtown и поговорите с главой банды Blades. Она расскажет, что сына Циммермана на самом деле убили Regulators (нечто вроде полиции в Adytum), и даст вам диск с записью радиопереговоров. Вернитесь в Adytum. Поговорите с Циммерманом, покажите ему диск. Он все поймет, но его прикончат Regulators. Не пытайтесь этому помешать: даже если вы успеете убить негодяя, Циммерман выскочит на улицу и с кулаками набросится на других полицейских. А если вы сумеете и их убить до того, как они прикончат Циммермана, то он (Циммерман) нападет на вас. Поэтому спокойно понаблюдайте за гибелью Циммермана, потом прикончите его убийцу и всех других Regulators в городе. Постарайтесь, чтобы ваши помощнички не убили кого-нибудь из жителей города. Дело в том, что в этом случае на вас нападут все обитатели города, в том числе кузнец и Майлс-химик (а эти двое очень нужны вам живыми). Лучше, прикончив гадов в комнате, где погиб Циммерман, выведите свое воинство на улицу и начните обходные маневры. Ваша задача — сделать так, чтобы одновременно нападал только один (в крайнем случае двое) Regulator, при этом между вами не должны затесаться жители города.

Вернитесь в Downtown и расскажите женщине — боссу Blades, как теперь обстоят дела. Получите очки опыта.

Идите в район Library (западнее района Downtown). Там вы найдете Катю, еще одного помощника (точнее, помощницу). Далее найдите Николь (Nicole), основательницу Followers of the Apocalypse. Поговорите с ней. Она скажет, что в Cathedral творится что-то странное. Скажите ей, что вы поинтересуетесь этим делом.

Вернитесь в район Downtown и идите на запад в район Warehouse. Там вас ждет Deathclaw (и даже не один). Уложите его (с вами теперь целая братва), обыщите район и найдите труп человека. У него найдете кучу деталей (Junk). Отнесите ее Майлсу в Aditum. Он попросит вас отремонтировать летали у кузнеца. Сделайте это, благо кузнец рядом. Потом снова принесите детали Майлсу. Этот квест пройден. Помимо очков опыта вы получите право в дальнейшем усовершенствовать плазменную винтовку, обратившись к кузнецу (эту винтовку можно найти в Glow или купить: в Hub или у Gunrunners), а также улучшить Power Armour (ее можно получить в Brothehood of Steel), обратившись к Майлсу.

Снова идите в район Warehouse, оттуда - на восток. Вы окажетесь перед крепостью Gunrunners, окруженной рвом с ядовитой кислотой. Распустите своих союзников, сказав им: «You can leave now». Они останутся стоять на месте, и позже вы сможете снова завербовать их. Через ров с кислотой перебегите наискось, по самому узкому месту (для этого обойдите крепость вокруг). Если бы вы не распустили союзников, они могли бы погибнуть при переходе через ров (у них нет брони). Войдите в крепость и поговорите с Габри-

элем (Gabriel), лидером группировки Gun Runners. Ему нужно, чтобы вы ликвидировали всех Deathclaws.

Играя в версию 1.0, вы можете воспользоваться нечестным трюком для повышения показателя опытности (experience). После разговора с Габриэлем идите в район Warehouse и найдите лестницу в подвал. Там обитает «мамочка» Deathclaw. Убейте ее, вернитесь к Габриэлю и потребуйте у него больше оружия и амуниции («lots of weapons and ammunition»). За это вы получите тысячу очков опыта. Теперь скажите ему, что все его враги уничтожены («you killed all the Deathclaws»). Ему нужны доказательства? Тогда вернитесь в подвал с убитой «мамочкой» и идите назад к Габриелю. Снова потребуйте «lots of weapons and ammunition» - и снова получите тысячу очков опыта. Повторять эти действия можно бесконечно. Однако, если вы играете в версию 1.1 (т. е. установили соответствующий «патч»), то «халявы» не будет.

После смерти «мамули» остальные Deathclaw вымрут. Поэтому не спешите ее убивать. Пока «мамочка» жива, популяция Deathclaw будет восстанавливаться каждый день. А за каждого убитого Deathclaw вам дают тысячу очков опыта. Поэтому, отстреляв всех Deathclaw, выйдите из города, чуток побродите по пустыне, потом вернитесь, снова отстреляйте всех Deathclaw и т. д., пока не надоест.

The Glow

Прежде, чем идти в Glow, закупите в Hub лекарства «Rad-X» (или найдите их в Necropolis; трех таблеток вам хватит) и «Rad-Away» (желательно штук 10-15), достаньте гейгеровский счетчик и веревку, а потом побывайте у входа в бункер Братства Стали. Получите задание от паладина, а затем направьте свои стопы в Glow.

Glow - это бункер, в котором до ядерной войны разрабатывалось биологическое оружие. Во время войны в бункер, судя по всему, угодила боеголовка, и теперь это место — источник радиации.

Чтобы не погибнуть от радиации, примите две таблетки «Rad-X», остановившись на карте мира на соседнем с Glow квадрате, а уж потом идите в Glow. Правда, вы все равно схватите дозу облучения, но не смертельную. Проверьте это при помощи счетчика Гейгера. Если уровень облучения превысит отметку 100, примите «Rad-Away». Если же уровень радиации будет меньше, можете лекарство не использовать. О ваших спутниках не волнуйтесь: радиация на них совершенно не действует (даже на собаку).

Осмотритесь вокруг. Слева в «дырке» вы увидите торчащую балку (beam). Привяжите к ней веревку и спуститесь вниз. Вы окажетесь на первом этаже Glow. При этом вы можете потерять часть сопротивляемости радиации - тогда еще раз примите «Rad-X».

Чтобы выполнить задачу-минимум (задание, данное вам в Brotherhood of Steel), просто дойдите до мертвеца в металлических доспехах (вы увидите его с самого начала). Обыщите тело, возьмите диск с записью и карточку доступа. Этот диск - то, что вам нужно. Если хотите узнать, что на нем записано, на экране снаряжения («Inventory») щелкните на диске курсором-рукой (функция «Use»). Запись с диска перейдет к вам на PIP, и вы сможете ознакомится с ней в разделе «Status».

Не спешите уходить из Glow. Тут еще много интересного и нужного. Прежде всего обыщите все тела на этом уровне. Попробуйте поработать с единственным исправным компьютером уровня — и вы узнаете, что основная система электропитания отключена. Причина — неисправность генераторов на шестом уровне. Затем идите к лифту.

У вас есть два варианта действий. Первый: воздействуйте на дверь лифта найденной вами желтой карточкой доступа. Второй вариант: сохраните игру и примените на двери лифта умение (Skill) Traps. Вам нужно отключить электрическое поле. С первого раза это

не получится, и вас может немного потрепать. Когда поле отключится, снова сохраните игру и воздействуйте на дверь умением Lockpick (запаситесь терпением). Зачем столько раз сохраняться? Дело в том, что во время отключения электрического поля или открывания двери механизм лифта может заесть, и вы не сможете открыть лифт.

Когда борьба с дверью закончится, спуститесь на второй этаж. Там вы увидите комнату, в которой лежат роботы охраны. Пока нет электропитания, роботы неподвижны. Но стоит вам включить питание - и они набросятся на вас. Поэтому не давайте им такой возможности: перейдите в режим боя и расстреляйте роботов. Не забудьте обыскать их тела: можно найти оружие. Далее - всё как на первом уровне: обыщите все тела и шкафчики (получите карточку доступа другого цвета), откройте двери лифта тем же способом (причем вам придется открывать даже двери того лифта, на котором вы прибыли на уровень) или примените карточку доступа и спускайтесь. На третьем уровне — всё тоже самое. Однако там будут два лифта и спуститься на втором лифте (на четвертый уровень) вы сможете только , как найдете карточку доступа (типа той, какую вы взяли у мертвого паладина на первом уровне, только цвет у нее будет другой). В дальнейшем вам потребуется найти последнюю, третью, карточку доступа. С ней вы сможете оказаться на шестом уровне. При этом вы заметите, что на пятый уровень попасть нельзя: лифту не хватает энергии.

Идите к генераторам. Отремонтируйте их (Repair Skill). Потом поработайте с компьютером и включите основное питание. Теперь можно идти на пятый этаж. Там вам предстоит разборка с несколькими ожившими роботами, но, если навалитесь на них толпой, да еще примените найденные на предыдущих уровнях гранаты, проблем не возникнет. Закончив с роботами, обыщите уровень. В многочисленных ящиках в стене (вы их без труда найдете) — море полезных вещей, включая плазменную винтовку и боевую броню. Берите их все. В одном из ящиков на этом уровне есть прибор Stealth Boy.

Напоследок поговорите с суперкомпьютером (он, насколько я помню, находится на четвертом уровне). Чтобы получить доступ к основной базе данных, предварительно сыграйте с машиной несколько партий в шахматы. Она у вас выиграет, но зато вы станете ее другом и сможете узнать, откуда взялся FEV, который, в свою очередь, породил супермутантов.

Всё, дело сделано, выходите на поверхность.

Кстати, если хотите сыграть роль «плохого парня», то, находясь на подземном этаже Glow, скажите Яну, что расстаетесь с ним («You can leave now»). Он останется стоять там, а вы поднимитесь на поверхность и зажигалкой подожгите веревку, по которой спускались (зажигалку можно найти в Junktown среди вещей Гизмо). При этом Ян снизу заорет: «Bastard!», а вы получите очки опыта за его убийство.

Brotherhood of Steel

Советую вам: прежде, чем идти в Братство Стали, освободите пленника в Hub (подробнее см. соответствующий раздел).

Подойдите ко входу в бункер и поговорите с паладином слева. Он сообщит вам, что для вступления в Братство Стали вам надо принести вещь из руин на юге. Согласитесь и идите в Glow (подробнее см. выше). Заполучив диск и разобравшись с тайнами Glow, вернитесь в Братство Стали. Снова поговорите с паладином. Вас пропустят.

Сразу же идите в тренировочный зал (там дерутся два человека). Поговорите с паладином в железной броне. В качестве награды за освобождение приятеля он предложит вам список вещичек. Вам обязательно нужно выбрать «Power Armour». Всё остальное вы можете купить в других местах. Получив разрешение на броню, снова поговорите с паладином — и он даст вам разрешение на еще кое-какие вещи (боевую броню и некоторое количест-

во патронов). Выйдите из тренировочного зала и поговорите с человеком в зеленой броне, стоящим за столом. Он выдаст всё, что вам причитается.

На втором и третьем подземных этажах расположены мастерская, госпиталь и библиотека.

В библиотеке можно поговорить с женщиной по имени Vree. Если вы заведете разговор о компьютерах, она покажет, как пользоваться программой самообучения на компьютере (вам надо будет поработать с компьютером, к которому она подойдет). При этом ваша способность Science заметно возрастет.

В госпитале находится врач, который может сделать операцию, в результате чего некоторые ваши показатели возрастут (навсегда).

В мастерской вы можете поговорить с тамошним техником. Если вы принесете ему деталь systolic motivator (ее можно получить у Michael или украсть из ящика в комнате главного паладина Rhombus; в последнем случае нужно использовать способность Sneak, чтобы проскользнуть мимо хозяина в комнату с ящиком), то сможете починить еще один костюм Power Armour. После этого вы его получите и сможете продать за 12.000.

На четвертом этаже находятся Совет Старейшин (Council ofthe Elders) и начальник Братства. Поговорите с начальником — и получите новое задание: разведать местонахождение базы супермутантов.

Не спешите выполнять эту миссию. Сначала посмотрите на ваше вооружение. Если вы делаете ставку не на Small Guns, а на Energy Weapons, тогда вам надо раздобыть скорострельный лазер (Gatling Laser). Это оружие нельзя купить, его можно только украсть у какого-нибудь паладина (человека в металлических доспехах). Лучше сделать это на первом подземном уровне в комнате для охраны (она расположена рядом с лифтом на 2-й, 3-й и 4-й подземные этажи). Только перед тем, как сунуть свои ловкие пальчики в карман одного из тамошних паладинов, не забудьте сохранить игру, чтобы ненароком не нажить себе врагов в лице всех членов Братства.

Вообще, скорострельный лазер (по виду он похож на шестиствольный пулемет Minigun, только красноватого цвета), на мой взгляд, не удовлетворяет понятию «абсолютного оружия»: во-первых, он тяжел, во-вторых, жрет заряды в бешеном темпе (10 единиц за очередь; одиночными этот лазер не стреляет), в-третьих, что самое печальное, из него невозможно вести прицельную стрельбу (а значит, по глазам врагов не попадете). Правда, заряды к нему вы можете попросту украсть у членов Братства Стали, а сам лазер всегда можно «положить в карман» одного из ваших спутников. Врагам же этот лазер наносит ранения аж в 10-300 очков (в зависимости от уровня вашего умения Energy Weapons и расстояния, на которое отстоит от вас враг). Так что на последних этапах игры (на военной базе супермутантов и в Cathedral) скорострельный лазер может стать весьма полезен, особенно если у вас нет Alien Blaster или возможности делать по два прицельных выстрела из обреза калибра 0,223.

Решив для себя вопрос о скорострельном лазере, выйдите на поверхность и отыщите базу (в северо-западном углу карты мира). Вам нужно только увидеть ее и охрану, после чего можно вернуться в Братство. На обратной дороге загляните в Boneyard, поговорите с Майлсом-химиком. Он скажет, что сможет улучшить вашу броню, если вы принесете ему некоторые книги. Согласившись, идите в Hub, навестите там библиотеку (о ее местонахождении см. раздел «Hub») и купите нужные журналы. Вернитесь в Boneyard, снова поговорите с Майлсом - и он подвергнет вашу Power Armour химической обработке. Затем у кузнеца усовершенствуйте свою плазменную винтовку.

Вернувшись в Братство Стали, снова идите к начальнику. Он направит вас в Совет Старейшин. Расскажите там, что вы видели на базе. Совет прикажет вам разнести базу в клочья и скажет, что вам помогут в этом деле три паладина. Вперед, навстречу большой битве!

Кстати, рядом с выходом на поверхность на первом подземном этаже стоят два паладина. Тот, что справа — женщина. Если вы поговорите с ней уже после уничтожения военной базы супермутантов, то сможете приятно провести время. Но не надейтесь хоть что-нибудь увидеть на экране, вас ждет только «моральное» удовлетворение.

Military Base

Перед тем как идти сюда, позаботьтесь, чтобы у вас была одна рация и побольше взрывчатки.

Первым делом, как и в случае с крепостью Gunruners, распустите своих союзников («You can leave now»): брать их внутрь базы нельзя, т. к. мутанты уж слишком солидно вооружены.

От трех паладинов, которые вас встретят у ворот, большого толку не будет. Они помогут вам только при борьбе со стражей снаружи, а внутрь здания базы не пойдут. Поэтому стоит сделать так: стрельните в охранников из снайперской винтовки с максимального расстояния и бегите назад. Охрана устремится следом, но паладины вступят с ней в бой, а до вас дело не дойдет.

После того, как охрана будет уничтожена, обыщите трупы. Возьмите у одного из них рацию (теперь у вас две рации). Далее нужно попасть за закрытые ворота. Либо возьмите рацию и закричите в нее, что вас атакуют неизвестные враги; либо откройте ворота при помощи электронных отмычек (их можно получить у воров в Hub или в Cathedral, подробнее см. соответствующие разделы). При этом не забудьте отключить ловушку на двери.

Внутри базы не затрудняйте себя вопросами, просто палите во всех встречных: друзей у вас тут нет. Вашему продвижению по базе будут мешать силовые поля. Через одни (красного цвета), пройти просто, вас лишь слегка ранит. А вот с другими силовыми полями (они зеленого цвета) придется повозиться. Можно подложить под излучатели этих полей (заостренные такие штуки) взрывчатку и взорвать их (придется поставить часовой механизм, потом положить взрывчатку в нужное место и отбежать). Или же примените к излучателям умение Repair: они на очень короткое время выключатся. Есть и еще один способ. Вам надо подключить («Use») одну из ваших раций к компьютеру, который вы увидите по дороге. При помощи второй рации вы сможете управлять компьютером, включая и выключая силовые поля (для этого фокуса у вас должны быть высокие показатели умений Repair и Science).

На последнем подземном уровне вам встретятся супермутант по имени Лейтенант (Lieutenant), его охранник (тоже мутант) и человек в плаще по имени Ван Гааген (Van Haagen). Сладить с ними нелегко, т. к. мутанты будут обстреливать вас толпой. Действуйте осторожно. Высунувшись из-за угла, стрельните Лейтенанту в глаза и снова заскочите обратно. Если повезет, хорошо вооруженный Лейтенант ослепнет и выйдет из боя. Мутант с ракетной установкой, скорее всего, подойдет полюбопытствовать, что творится. В ваш следующий ход снова выскочите и выстрелите кому-нибудь в глаза (только не Ван Гаагену. он того не стоит). Продолжайте действовать таким образом, пока не перебьете всех. Если же мутанты приблизятся к вам, встаньте так, чтобы между вами и мутантом с ракетной установкой был Лейтенант. «Ракетчик» частенько промахивается (особенно, если вы хоть разок попали ему в глаза) и будет попадать в своего боевого товарища. Таким образом, Лейтенант постепенно теряет здоровье, а вы успеваете разделаться с его дружком.

Покончив с мутантами, переключитесь на Ван Гаагена. Прикончив его, осмотрите труп Лейтенанта. Возьмите у него ключ, он вам может пригодиться (см. раздел «Cathedral»). Обратите также внимание на ящик возле того места, где изначально стоял Лейтенант. В нем лежат электронные отмычки.

Осмотрите последний уровень базы. Вы наткнетесь на комнату со множеством компьютеров и техническим персоналом (людьми). Эти люди имеют неприятную привычку взрываться, поэтому быстренько перестреляйте их. Далее идите к компьютерам и поработайте с ними, используя умение «Science». Включите механизм самоуничтожения и уносите ноги с базы. Если вдруг у вашего героя не хватает мозгов (показателя IN) для работы с компьютером, подложите под последний взрывчатку и сматывайтесь.

The Cathedral

Ну вот и заключительная песнь поэмы.

Если вы говорили с Николь, главой организации Folowers of Apocalypse (подробнее см. раздел «Boneyard»), то в Соборе вас будет сопровождать отряд разведчиков из числа Folowers. Найдите женщину Лауру (Laura), о которой вам говорила Николь (она на первом этаже: это единственный NPC, у которого есть «лицо» — соответствующая мультипликация). Скажите Лауре пароль: «red rider». Она сообщит о потайной двери, ключ от которой есть только у Морфея (Morpheus). Найдите этого человека (для этого нужно подняться по лестнице). Вам придется драться с охранниками-супермутантами (которые замаскировались при помощи приборов Stealth Boy) и с самим Морфеем. Прикончив Морфея, обыщите его труп и возьмите ключ. Правда, драки можно избежать, если на первом этаже поговорить с человеком в плаще (в комнате рядом с лестницей). Если все пройдет гладко, вы получите особый предмет в виде круга, который позволит свободно пройти мимо супермутантов, а потом украсть у Морфея ключ. Да и сам знак-круг вы можете украсть у человека на первом этаже.

С ключом вернитесь на первый этаж, пройдите к потайной двери и откройте ее. Спуститесь вниз. В подвале найдите странную дверь рядом с книжными шкафами (на автокарте она отмечена как проход). В конце концов дверь откроется — и перед вами окажется еще один член культа. Убейте его, церемониться не стоит. За потайным проходом вы увидите вход в подземный город. Спуститесь на третий подземный этаж, там снова найдите потайной проход (см. автокарту). Воспользовавшись этим проходом, вы окажетесь в очень странном коридоре. При движении по нему вы будете получать ранения (из-за воздействия на психику), а под конец у вас может случиться неприятность с глазами. В этом случае сразу же остановитесь и используйте умение Doctor. Когда зрение восстановится, идите дальше — и наткнетесь на главного гада игры - Мастера (Master). Он с вами заговорит. Не соглашайтесь на его посулы и стреляйте.

Советую спрятаться за колоннами и стрелять, периодически выскакивая. «Жизни» у Мастера много, но если работать турбоплазменной винтовкой, вам понадобится 4-6 выстрелов (в зависимости от уровня ваших Energy Weapons и Criticals). А со скорострельным лазером можно обойтись вообще парой очередей. Чем раньше вы прикончите Мастера, тем лучше. Дело в том, что каждые три хода коридор будет порождать супермутанта. Но, как только Мастер отдаст концы, это безобразие закончится. И как раз вовремя: смерть Мастера запустит часовой механизм ядерной боеголовки (она находится на четвертом уровне). Не спите, бегите из Собора.

Если вам не удается прикончить Мастера в коридоре, можете попробовать обходной путь. На третьем уровне подземного города (на северо-западе) имеется закрытая дверь, а за нею - лифт, который привезет к боеголовке. Воспользуйтесь ключом, который вы взяли у Лейтенанта (см. раздел «Military Base») и включите часовой механизм. Теперь смывайтесь.

Последний выстрел

Прибыв домой, ваш герой поговорит с Надзирателем. После этого разговора игра заканчивается. Вы узнаете, что стало с миром Fallout после уничтожения супермутантов. Эта картина будет зависеть от того, за какое время вы успели пройти игру.

Однако после всех ваших мучений последний разговор с Надзирателем может вызвать у некоторых из вас, мои уважаемые игроманы, желание прикончить его. Сделать это на ранних этапах игры невозможно. Пока Надзиратель сидит в своем кресле, он неуязвим (если у вашего героя есть дополнительная способность «Awarness», вы увидите, что его «жизнь» не убывает от ваших выстрелов). Но на короткое время сразу после произнесения финальной речи Надзиратель становится смертным. Только он закончит говорить, жмите А («Attack») для перехода в боевой режим (чуть запоздаете — пропустите это мгновение, и игра закончится). Войдя в боевой режим, убейте Надзирателя — и вы увидите самую кровавую мультяшную сцену в игре, которой, однако, не будет, если вы убьете Надзирателя при помощи Alien Blaster (он просто станет кучкой пепла). Кроме того, иногда для осуществления выстрела приходится щелкать на Надзирателе красным перекрестием несколько раз подряд.

Сцену смерти Надзирателя можно увидеть и не входя в режим боя, но для этого нужно одно из трех. Или чтобы у вашего персонажа была очень плохая репутация (ниже — 40). Или чтобы ваш персонаж находился в состоянии «Berserker», в которое можно впасть, истребляя всех жителей всех городов, которые вы посетили. Или же у вашего персонажа должна быть дополнительная способность Bloody Mess (ее нужно выбрать в самом начале, при создании героя).

Существует альтернативный вариант концовки. Если вы вступите в армию супермутантов (см. раздел «Necropolis»), то увидите штурм Vault 13. Кстати, в этом случае у вас может появиться жалость к Надзирателю.

Как получить много денег и очки опыта

По прибытии в каждый город первым делом обойдите его и обворуйте (способность Steal) всех местных! За каждый украденный предмет вы получите 10 очков опыта, а сам предмет сможете потом продать в местном магазине. Таким образом я набирал до 50.000, чего достаточно для покупки любого оружия и боеприпасов. Правда, на воровстве вы рано или поздно попадетесь. При этом на вас ополчатся многие (или даже все) жители этого города. Поэтому перед каждой кражей сохраняйте игру и в случае неприятностей восстанавливайтесь.

Еще один способ заработать

Подняв свое умение Barter до 80 %, придите к торговцу, продающему что-то дорогое. Купите у него самую дорогую вещь и тут же ее продайте обратно. Вы можете потребовать за нее гораздо больше, чем заплатили сами. Проделайте этот фокус энное количество раз — и вы богаты.

Как убить NPC

Допустим, что вы возненавидели мэра города Junktown Киллиана. Если просто расстрелять его, на вас ополчатся полицейские. Но можно поступить хитрее — бросьте ему под ноги взрывчатку (после того, конечно, как включите часовой механизм). Уйдите и подождите, пока Киллиан взорвется. Дуралеи полицейские и слова вам не скажут.

Андрей Шаповалов

GRAND THEFT AUTO

Издатель	BMG Interactive
Разработчик	DMA Design Ltd.
Жанр	стратегический action на микромашинах
Дата выхода	ноябрь 1997 г.
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система DOS или Windows 95
Процессор 486DX4/100, рекомендуется Pentium
16 Мб RAM
VESA видеокарта с 1 Мб памяти
Поддержка акселераторов, совместимых с 3Dfx

Определить жанр игры **Grand Theft Auto** очень сложно. На первый взгляд, это обыкновенные гонки на микроавтомобилях с видом сверху. При втором взгляде обнаруживается, что за вами кто-то гонится, а вы собираете бонусы и стреляете, т. е. перед вами аркада. И только поиграв достаточное время, вы понимаете, что **GTA** нечто большее, выходящее за рамки привычных жанров, и вам понемногу становится ясно, почему эта игра занимает верхние строчки мировых хит-парадов. **GTA** продолжает мысль, которую первыми сказали вслух создатели **Dungeon Keeper** - «Будь плохим». Здесь вы по-настоящему плохой, а лучшие игроки именуются не иначе как «враги общества». В **GTA** вы попадаете в современный город и вольны делать там все, что захочется. Выбирайте любую машину, выбрасывайте на мостовую ее хозяина (не забывайте, что согласно условию задачи, вы преступник, и встать на путь исправления невозможно) — и вперед! Вернее, на любой машине в любом направлении по любой дороге на любой скорости. А можно и пешком. Для перехода на следующий уровень необходимо заработать определенное количество очков, но как вы это будете делать, зависит только от вас. Можно выполнять задания мафии, можно воровать и продавать машины, можно убивать всех вокруг - каждый противоправный поступок приносит вам некоторое количество очков. Можно делать все сразу или что-то одно: вы можете выбрать миссию, бросить ее на пол-пути и заняться чем-то более интересным - все определяется только ваши желанием. В **GTA** вы не проходите уровень, как в других играх, а просто живете в этом мире. Поэтому не может быть прохождения игры, как не может быть солюшена человеческой жизни. Есть только ряд полезных советов, которые сделают вашу игру веселее и разнообразнее.

Управление

Управление в игре достаточно стандартно: стрелки — вперед, вправо, влево, назад; Пробел - тормозить или, если вы не в машине, то перепрыгивать на бегу через автомобили или пролезать под ними (если это автобус или грузовик); **Ctrl** - стрелять или драться. Z и X — переключать оружие.

В процессе игры вы почти постоянно видите на экране желтую стрелку. Эта стрелка указывает направление на следующий пункт, который необходимо посетить для выполнения очередной миссии. Именно направление на цель, а не путь к ней, который может быть весьма длинным и запутанным. Здесь могут пригодиться знания по ориентированию на местности: если вы двигаетесь курсом, расположенным под углом к направлению на цель, и это направление сильно изменяется это означает, что цель близка. А если не

изменяется даже при значительном угле между направлением на цель и вашим курсом, то очень далека.

Если в данных момент вы не хотите выполнять задания, то просто не обращайте на стрелку внимания. Когда вы наберете то количество очков, которое необходимо для перехода на следующий уровень, то появится красная стрелка, которая укажет путь к очередному боссу местной мафии. Он вас похвалит и откроет вам путь на новый уровень.

Серьезной проблемой в игре является сохранение. Вернее, его отсутствие. Сохранение происходит автоматически, когда вы проходите целый уровень, а пока вы в городе, сохраниться невозможно, что достаточно прискорбно.

В игре полезно использовать функциональные клавиши:

F6 — пауза, во время которой вам покажут счет, необходимый для перехода на новый уровень, количество миссий и секретов на уровне и сколько из них вы уже выполнили и нашли.

F7 - повторить последнее сообщение от местной мафии, поступившее на пейджер, достаточно малозначительная информация.

F9 - название района, в котором вы находитесь.

F10 - повтор последнего сообщения, которое вы получили по телефону (конкретные указания по выполнению миссии).

F11 — параметры экрана. Если вы запускаете игру под Windows, то сразу после запуска измените параметры экрана, т. к. по умолчанию выставлено 320x200, что является далеко не самым лучшим вариантом.

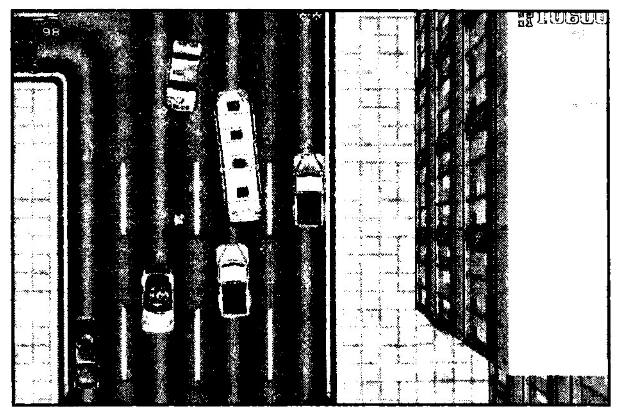
F1-F5 - используются только при сетевой игре для переговоров между игроками

На игровом экране в левом верхнем углу показывается активное в настоящий момент оружие, броня и ключ от камеры (если они у вас есть), а в правом - текущий счет, количество оставшихся жизней и коэффициент, на который умножается каждое заработанное вами очко.

Выставляя параметры звука, поставьте SOUND на пару единиц больше, чем MUSIC. Хотя в игре отличные саундтреки, создающие ощущение живой музыкальной радиостанции FM-диапазона, лучше ими несколько пожертвовать в пользу рева моторов и звуков жизни города. Это необходимо, во-первых, чтобы слышать работу двигателя собственной машины: если мотор гудит ровно, значит, все в порядке, а если начинает жалобно подвывать, работать неравномерно, значит, пора менять машину - долго она не протянет. А во-вторых, чтобы вовремя услышать дурацкую команду полицейских — «Freeze», которая предваряет их атаку на ваш автомобиль.

Мир GTA

Когда вы начинаете игру, вам доступен первый уровень первого города Liberty City. Всего в игре три города по две части в каждом. Вернее, если посмотреть на прилагающуюся к игре карту, то видно, что все три города являются частями одного мегаполиса. Но они настолько различаются по своему ландшафту и по количеству различных моделей машин (часто уни-



кальных для данной части города) на улицах, что их смело можно назвать полноценными городами.

Кроме внешних отличий, города различаются уровнем сложности игры, которая постепенно нарастает при переходе на каждый новый уровень. Усложнение выражается в том, что необходимо набрать больше очков, миссии мафии становятся все более замороченными, а полиция более расторопной. Если в Liberty City полиция предпочитала действовать только на крупных автомагистралях и вполне можно было отсидеться в небольшом переулке, куда она заходила очень и очень неохотно, то в других городах этот номер уже не проходит.

Пути зарабатывания очков в игре следующие:

- таранить машины. За каждый хороший удар вы получаете 10 очков
- давить пешеходов - по 100 за каждого.
- воровать машины, выбрасывая их владельцев на дорогу. Также 100. Если свежеукраденной машиной вы задавите ее же владельца, то получите 700 очков. А если вы угоните полицейскую машину и на ней задавите ее хозяина, то получите 7.000. За угон школьного автобуса дают всего 50 очков (наверное, это очень плохо - угонять школьные автобусы), зато за угон «Линкольна» платят 250.
- убить полицейского — 1.000 очков.

Если вы убиваете пешехода или полицейского из стрелкового оружия, то очки за-то удваиваются, а если из огнемета - то умножаются на пять.

Украденные машины можно продавать. Покупают их в доках. При этом желательно, чтобы машина была в хорошем состоянии. На врезке указана цена, по которой продать автомобиль в отличном состоянии в различных городах. Если машина побита, то цена снижается пропорционально количеству имеющихся повреждений. Нельзя продавать ту технику, которая крупнее стандартного легкового автомобиля (т. е. грузовые машины и автобусы), а также полицейские машины (никто не хочет ссориться с полицией). Если вы продаете две машины одной модели подряд в хорошем состоянии, то цена на вторую падает ровно наполовину. Третья и все последующие машины той же модели дешевеют еще на 20-25 % каждая до тех пор пока цена не дойдет до 1.000.

Кроме этого существует ряд очень значительных бонусов, а также задания, выполнение которых влечет за собой приятные премии. Например, Kill Frenzy — задание заработать заданное количество очков за определенное время, причем полиция на чинимые в это время разрушения и убийства не обращает ни какого внимания. Если вы успели, то получите 25.000 очков премии. Или другой вариант, если задавить всех кришнаитов в группе одним махом, то это также премируется. Вообще в игре поощряется «серийность», т. е. если вы убиваете второго человека, пока еще на экране не исчезли очки за убийство первого, то сумма удваивается; если третьего, то утраивается, и так до бесконечности. Тоже самое, если вы одним махом давите несколько человек или взрываете несколько машин. На этом основан совершенно честный способ выиграть игру без каких-либо затруднений, но о нем в разделе советы.

В разбросанных по городу ящиках, кроме всего прочего, иногда встречаются бонусы, которые увеличивают коэффициент умножения ваших очков.

Но основным средством заработка является выполнение миссий мафии, которые не только приносят значительный доход (даже в случае частичного выполнения), но и повышают коэффициент умножения очков при полном выполнении. Коэффициент умножения 5 и выше позволит вам набрать необходимые 2-3-4-5 миллионов очень быстро.

Из всего разнообразия объектов и зданий в GTA на вашу жизнь оказывают серьезное влияние всего шесть (кроме дорог, туннелей и мостов, естественно).

- Доки, где вы можете продать угнанную машину.
- Больница. В ближайшей к месту ваш последней «гибели» вы начинаете игру (если у вас еще оставались «жизни»), но без оружия и бронежилета, которые были вам так дороги.
- Полицейский участок. Чем ближе к нему вы устроили погром на дороге, тем быстрее вам сядут на хвост.
- Автомастерские. Важнейшие места в городе. За деньги ребята-меха-ники не только починят вашу машину, но и избавят вас от полицейского преследования. И ворот автомастерской вы выезжаете не только на почти новой машине, но и с абсолютно чистой биографией. Расположение всех автомастерских в городе и пути подъезда к ним надо знать наизусть — это залог вашего выживания!
- Магазины оружия. Там из вашей машины сделают бомбу с часовым механизмом: нажмите Ctrl и быстро убегайте — через несколько секунд будет большой БУМ.
- И последнее — это телефон-автоматы. Они являются основным средством общения между вами и вашими клиентами на грязные дела. Более того, часть каждой миссии заключается в гонке от одного телефона до другого со строгим лимитом времени. Кто не успел, тот опоздал.

Все указанные объекты могут фигурировать как ориентиры в заданиях, и в этом случае путеводная стрелка иногда (обычно на последних уровнях) исчезает или показывает направление, в ко-тором надо будет ехать потом, а не то, куда вы стремитесь в данный момент.

Чтобы жизнь малиной не казалась и вы не расслаблялись, в игре присутствует доблестная полиция. Она реагирует на ваши проступки не сразу, но уж если вы их допекли, то они вцепятся мертвой хваткой и стряхнуть их вам поможет только автомастерская или бонус «взятка полицейскому», который встречается очень редко. Полицейских можно убивать, давить, взрывать, но их количество не уменьшается, а упорство растет, и они не успокоятся, пока не убьют вас.

Что же приводит к тому, что полиция бросается на вас? Таких поводов несколько, но среди них нарушений ПДД. Зато есть столкновение с полицейской машиной (похоже, это самое страшное преступление в игре), троекратное убийство или десятикратный угон. Степень заинтересованности полиции вашей персоной показывается вверху экрана лицами полицейских числом от 0 (вы чисты перед законом) до 4 (все силы города брошены на вашу поимку).

В связи со странной шкалой тяжести преступлений принятой местной полицией, есть следующий хинт. Если вам необходима машина, но вы не хотите дразнить полицию и вам плевать на стольник за угон, то стрельните два-три раза по машине из пистолета. Ее хозяин испугается и убежит. Вам достанется машина, а преступление вы совершите намного меньшее, чем угон — просто стрельба на улице. Вы можете повторять эту операцию до ста раз, прежде чем полиция обратит на вас внимание.

Выполнение миссий

Обычно задание на миссию вы получаете по телефонам, которые помечаются красной стрелкой. Причем на выбор предлагается несколько телефонов, и соответственно, несколько миссий. В некоторых городах задание выдается сразу, как только вы попадаете на уровень. Можно иногда «нарваться» на миссию просто, угнав машину. Сев в нее, вы получаете сообщение о том, что эта машина должна быть доставлена в определенный район - вот вам и начало миссии.

Каждая миссия состоит из нескольких частей. Обычный набор следующий: съездить, забрать что-то (машину, бомбу, чемодан с деньгами) и доставить в указанное место. В этой части миссии нет контроля времени, и ее можно выполнять как угодно долго. После этого необходимо срочно найти конкретную телефонную будку и ответить на звонок, тут уж надо жать по газам. Затем снова что-то куда-то доставить. После этого миссия считается выполненой. Но совсем не обязательно, что так будет всегда - существует масса вариантов. В принципе, ни одна миссия не повторяется. Чаще всего необязательно вникать в смысл миссии, достаточно следовать указаниям желтой стрелки - и все получится. Тем не менее, советую обращать внимание на все поступающие сообщения. Они быстро исчезают, даже если выставить скорость текста slow в меню options. Поэтому нажмите паузу и F10 и спокойно прочитайте, что от вас хотят - это избавит вас от лишних проблем в заключительной части каждой миссии, когда вы приехали на место, и не знаете, что делать.

Советы

Если уж вы можете выбирать любую машину, то всегда выбирайте самые крутые тачки. Это даст вам запас скорости и маневренности, которые необходимы человеку, живущему на грани риска. Для максимального торможения нажимайте одновременно тормоз и задний ход - машина встанет как вкопанная.

Если вас напрягает вой автосигнализации только что угнанной со стоянки машины, просто выйдите из нее, а затем садитесь снова, и она заткнется.

Хотите почувствовать себя настоящей кинозвездой? Помните фильм «Скорость» с Сандрой Буллок? Тогда возьмите автобус где-нибудь в районе North Fort Law и езжайте к югу. Главное — держать скорость не ниже 50 миль в час.

В городе Liberty City (во второй части) в районе North Fort Law находится военная база с танком. Чтобы добраться до него возьмите автобус или грузовик (любую достаточно большую машину, через которую вы не можете перепрыгнуть при нажатой клавише Пробел, а проползаете под ней). Поставьте ее так, чтобы кабина упиралась в ворота. Выходите из машины. Обойдите её сзади и ползите под ней в направлении ворот. Вы сможете пролезть и под воротами! Танк в игре относится к секретам, о которых говорится в специальном разделе, но этот способ, добраться до него, является универсальным для многих ворот и действует на всех уровнях.

Чтобы вращать башню танка, нажмите Tab и левую или правую стрелку.

Двигаясь на мотоцикле или супермотоцикле, вы можете ехать по белой полосе, разделяющей встречные полосы движения - в этом случае вам не грозит столкновение ни с каким транспортным средством. Аналогично, достаточно безопасным является езда по белой линии по правой или левой кромке дороги.

Если вам необходимо попасть в район, в который нельзя проехать на машине, вместо того, чтобы идти пешком, используйте мотоцикл. А еще лучше - супермотоцикл. Это намного быстрее и приятнее.

В городе San Andreas встречаются здания, на крыши которых можно подняться по лестнице. Заезжайте туда на супермотоцикле и прыгайте по домам с крыши на крышу — га-

рантируется масса острых ощущений. Кроме того, полиция не пойдет за вами, если вы поднимаетесь по лестнице.

Когда вы едете на мотоцикле, то держите нажатой клавишу стрельбы (по умолчанию - **Ctrl). В** этом случае при столкновении, когда мотоцикл опрокинется, вы не упадете на мостовую в бессознательном состоянии, а продолжите движение, но только уже пешком. Этот прием сэкономит немного времени в случае преследования вас полицией.

Если у вас высокий коэффициент умножения очков и еще много жизней, а скрыться от погони в автомастерской вы не можете, то чтобы сохранить коэффициент, выгоднее быть убитым или погибнуть от взрыва, чем подвергнуться аресту. Зато если у вас есть ключ, то лучше быть арестованным, так как в этом случае вы сохраните свое оружие.

После того как вы украли и продали в доке много автомобилей, расстреляйте один из них (убедитесь, что машины стоят на причале) — он взорвется, а от него взорвутся и другие, и вы получите много денег, в придачу к тем, которые уже получили за продажу.

В районе South West Brix города Liberty City доки, где покупают краденые автомобили находятся достаточно близко от автомастерской. Когда у вас уже высокий коэффициент умножения - 5 и выше, можно бросить все и заниматься только продажей автомобилей. Держите одну машину на случай бегства. Когда полицейские наконец-то поймут, что происходит, и приедут за вами, быстро гоните в автомастерскую, чтобы сорваться с их крючка. Кроме того это прекрасный момент, чтобы задавить несколько «легавых».

Когда за вами гонится полицейская машина остановитесь на трассе и начните потихоньку двигаться назад. Полицейский остановит свою машину перед вами, развернув ее боком к вашей (так, что ваши машины образуют букву Т), и вылезет и нее. Удар по газам, полицейский размазан по асфальту, а вы получили свою тысячу очков.

Если вы убегаете от полицейского пешком, то, во-первых, старайтесь не бежать по прямой, т. к. полиция стреляет очень метко. А во-вторых, выбирайте путь навстречу едущим машинам и перепрыгивайте через них: полицейские прыгать не умеют и будут вынуждены обегать их. Если рядом с вами есть большая машина (автобус или бензовоз), то забегите за нее, а когда полицейский тоже начнет обегать ее, проскочите под ней. Пока полицейский полностью обежит машину, вы уже успеете сесть в его собственный автомобиль и уехать.

Как украсть и сохранить полицейский автомобиль? Украдите любой автомобиль и поставьте его недалеко от автомастерской, затем убейте трех человек. Когда приедет полицейский, чтобы пресечь ваши безобразия, убейте его и заберите его машину. На ней подъезжайте к подготовленной заранее машине, пересаживайтесь в нее и уже на ней въезжайте в автомастерскую. Все! Полиция вас теперь не преследует, а полицейская машина спокойно ждет на улице.

Если вы уходите от погони на автобусе (coach), то каждый полицейский автомобиль, который врезается сзади в ваш автобус, сразу взрывается, а вы получаете деньги за убийство полицейского.

При желании можно угнать поезд. Для этого поднимитесь по лестнице на посадочную платформу и дождитесь прибытия поезда. Будьте осторожны, не наступите на рельсы — они под напряжением, а это не очень полезно для здоровья. Когда поезд подойдет и откроет двери, нажмите **Enter** — и вы пассажир. Затем нажмите **Ctrl** - теперь вы можете управлять поездом. Чтобы выйти из поезда, надо подогнать его к посадочной платформе, остановить так, чтобы все двери выходили на платформу, и снова нажать **Enter.**

Дождитесь прибытия поезда и, когда пассажиры выйдут на платформу начните стрелять по ним. Они перепугаются, побегут обратно к поезду и поджарятся на рельсах. После этого садитесь на поезд (клавиша **Enter),** езжайте да следующей остановки, там выходи-

те (еще раз **Enter)**, снова пугайте пассажиров стрельбой, снова обгоревшие трупы, опять садитесь в поезд, и так до бесконечности.

На любом уровне, где ходят поезда, на машине подъезжайте к самым рельсам (это возможно только на посадочной платформе). Но не заезжайте на них - это опасно! Затем с помощью другой машины затолкайте первую на рельсы — она взорвется. Когда прибудет поезд, он не сможет полностью подойти к посадочной платформе и будет вынужден открыть двери там, где вы заставили его остановиться. Пассажиры начнут выходить прямо на рельсы, которые находятся под напряжением - секунда, и перед вами десяток обугленных трупов. Но это еще не все. Идите к последнему вагону и ждите прибытия второго поезда. Прекрасное крушение! Денег за это дадут немного, но все равно приятно.

Помните тех парней-буддистов, которые ходят группами по 5-6 человек в оранжевых одеждах под бубны и песни собственного исполнения? Приготовьте кулаки, подойдите к первому в их колонне и встаньте у него на пути. Когда он крикнет «Хей» или «Watch out», ударьте его - и вы станете главой этой процессии. Теперь вся компания будет следовать за вами, как бы вы ни петляли. Поводите их, пока вам это не надоест или пока вы не найдете огнемет или автомат. Тогда останавливайтесь и расстреливайте их в упор.

Если вы не хотите или не можете выполнять миссии, повышать коэффициент умножения и т. п., то есть абсолютно честный способ выиграть игру. Надо воровать машины и ставить их где-нибудь в переулке вплотную друг к другу. Когда их наберется достаточно много, выстрелите несколько раз в одну из них, чтобы она взорвалась. Остальные машины тоже взорвутся, и вы получите гораздо больше очков, чем вам необходимо. Для большего эффекта ставьте машины так, чтобы от одной машины взрывалась не одна, а сразу несколько — это принесет гораздо больше денег. Так, двадцать две машины, дали мне более двухсот миллионов очков. Только не забудьте приготовить скоростной автомобиль и разведать путь до автомастерской, так как после взрыва вся полиция города насядет на вас.

Секреты

В игре очень много секретов и скрытых бонусов. Их обнаружение необязательно для прохождения игры (впрочем, как и любой или даже всех миссий), но они делают игру веселее. Полный список известен, наверное, только разработчикам игры. Здесь перечислены некоторые из этих секретов, в основном связанные с самой большой шуткой разработчиков — возможностью прокатиться по улицам города на танке.

В городе Liberty City, во второй части, в районе North Fort Law находится военная база с танком. Чтобы проникнуть на базу, используйте машину скорой помощи, полицейскую машину или бензовоз. К сожалению этот танк не может стрелять, но гусеницами он подавит столько машин, что это принесет вам не одну тысячу очков. Однако при слишком большом числе столкновений танк взрывается, также как и любая другая машина. И не подпускайте полицейского к вашему танку - он способен с легкостью вытащить вас из него также, как из любой машины.

Еще два танка можно найти также во второй части Liberty City в доках района Northwest Estoria — это южнее района Kings. Но они также не могут стрелять. Можно только кататься, хотя и это немало.

В городе Liberty City езжайте в район Law Island, это между Estoria и Brix. Там возьмите супермотоцикл около дома справа от моста и не спеша поезжайте к северо-востоку в проход между домами. Здесь вы найдете трамплин, с которого надо прыгнуть на островок. Большая скорость здесь не нужна. Гораздо важнее точно прицелиться. После прыжка вы должны приземлиться в средней возвышенной части островка. Приземление справа или слева от нее приведет к взрыву. Обойдите весь остров, и вы найдете много полезного,

включая ракетную установку (только во второй части). Для возвращения необходимо прыгнуть обратно, но это уже проще, так как надо только ровно въехать на трамплин на острове, а с приземлением не будет никаких проблем.

Город San Andreas, вторая часть. Езжайте в левый нижний угол карты. Там находится трамплин. Возьмите супермотоцикл, стоящий слева в кустах. Он зеленый и потому его плохо видно. Небольшой разгон и прыжок. Разгон должен быть именно небольшой, так как, с одной стороны, супермотоцикл весьма приемистая машина и вполне достаточно короткого разгона, а с другой — там где вы приземлитесь очень мало места для торможения - лишнее ускорение на старте, и вы в воде. Подойдя к символу информации, вы получите сообщение «The doors to destruction are now open» — «Открыты двери к разрушению». Прыгайте обратно. Теперь для вас открыты два секрета:

1) East Marina — танк на военной базе: уж здесь вы вдоволь настреляетесь.

2) Southeast Richman — самый восточный край района Richman. Заходите в парк. Там вы найдете еще один танк под решеткой в подземном гараже. Вход в него находится восточнее и проходит по длинному подземному коридору. Идти туда лучше пешком: въехать-то на машине можно, но вот выезжать будет тяжело.

Город San Andreas, первая часть. Езжайте в район Northeast Sunview. Там, двигаясь на север, проезжайте сквозь оружейный магазин, затем сквозь дом (проезд находится немного справа). Продолжайте движение прямо по причалу, когда он закончится не останавливайтесь, а езжайте по воде, по самой темной ее части - там находится невидимая дорога, которая приведет вас на остров. На острове вас дожидается танк.

Город San Andreas. Езжайте в район North East Richman. Там на газоне вы найдете зеленый Penetrator. На нем надо ехать строго вперед. Вы проедете по узкому проходу между домами и выскочите на трамплин, с которого прыгните и перелетите длинный водоем. Когда вы приземлитесь то получите Insame Stunt Bonus и 50.000 очков. Но чтобы успешно совершить этот прыжок, необходим очень сильный разгон. Вы должны газовать прямо с места, где нашли машину, ни на секунду не сбрасывать скорость и не сворачивать ни на полградуса. На трамплине справа от вас будет ящик с огнеметом и очередным Kill Frenzy — не отвлекайтесь на него, потом возьмете. Хорошей идеей будет (чтобы не врезаться в какую-нибудь машину) заранее поставить на дороге, которую вам предстоит пересечь во время разгона, пару машин поперек движения, перекрыв для всех путь и тем самым организовав для себя безопасный коридор. Повторяю - вам необходим максимальный разгон.

San Andreas, первая часть. Район Central Richman, южнее района Soviet Hill. На дорожке перед домом припаркован супербагги.

San Andreas, вторая часть. Езжайте к госпиталю в районе Atlantic Heights. Он находится между центральной и западной частями района. В центральной части госпиталя находится проход с севера на юг. Идите по нему на юг, и на газоне между деревьями найдете супербагги.

Город Vice City, первая и вторая части. Отправляйтесь на остров в район Vice Beach. В южной его части пройдите по пешеходному мосту до военной базы (вы должны быть хорошо вооружены), убейте там всех, захватите танк и вдоволь постреляйте. Проход, соединяющий островок с материком и пригодный для движения техники, появляется в южной его части после того, как вы забрались в танк.

Тимофей Макаров

INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT

Разработчик	Blue Byte
Издатель	Blue Byte
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	пошаговая 3D стратегия
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система - Windows 95
Процессор - Pentium 90 M Hz
Оперативная память - 16 Мб RAM
70 Мб дискового пространства
2 Мб видеокарта, совместимая с DirectX
Поддержка 3Dfx графических акселераторов

Мирная жизнь - не для вас, бойцов космической пехоты, элитных войск галактического содружества, призванных защищать покой гражданского населения.

Прибыв на отдаленную космическую станцию, вы получаете новый приказ - спуститься на планету Скай'Ра, где размещена научно-исследовательская база, обслуживаемая 16.000 человек. Авария реактора, произошедшая два месяца назад, привела к отключению защитного экрана и наружу вырвался вирус герпеса, абсолютно безопасный для человека. Однако местная форма жизни (скай'геры) под его воздействием подверглась ужасающим мутациям. Переродившиеся скай'геры хотят только одного - уничтожить на планете всех людей. Активность скай'геров непрерывно возрастала. Шесть недель назад появились первые жертвы среди работников базы. Охране базы уже не удавалось обеспечить безопасность людей.

От действий вашего отряда зависит жизнь тысяч землян. Ваша цель - обеспечить успешную эвакуацию людей и убраться самим с этой проклятой планеты.

Главное меню игры

Start Campaign - начало новой игры;

Network Game — сетевая игра (могут играть до четырех человек по локальной сети или Интернет), кроме того проедусмотрена игра по модему или нуль-модему;

Instant Action — одиночные миссии на любой карте или многопользовательский режим игры на одном компьютере или по e-mail (результаты ваших ответных ходов отправляются противнику по электронной почте; до четырех человек);

Load Game — использование прежнего «сохранения» игры;

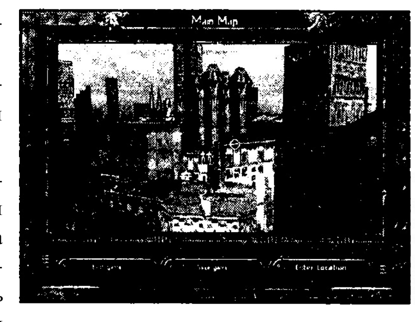
Load PBM Game - начало игры по электронной почте.

Настройка

Если перевести курсор мыши в нижнюю часть экрана, появятся меню настройки игры, доступное в любое время на любом игровом экране. Здесь можно определить (по порядку слева направо):

- из какого динамика (левого или правого) будет раздаваться речь;
- громкость музыки;
- громкость звуковых эффектов;
- громкость речи;
- внешний вид курсора и степень анимации бойцов;
- показывать ли передвижения врагов во время ответного хода;
- разрешение экрана при демонстрации роликов-заставок;
- уровень сложности игры (его можно изменять только в одиночной игре, находясь в главном меню или на главной карте города).

Карта города



Карта является полностью трехмерным изображением города, в котором вам предстоит сражаться.

Нажмите правую кнопку мыши в любом месте карты и не отпускайте. Теперь подвигайте мышью — и карта будет перемещаться.

На карте кружками обозначены доступные вам места. Когда вы подводите к ним курсор, появляется название места и цветная иконка. Красная иконка отправит вас на выполнение боевой миссии; синяя - это база снабжения, где вы можете получить оружие и снаряжение; зеленая — анимационная вставка (встреча с руководством, которое похвалит и подбодрит вас).

Пометив на карте интересующее вас место, нажмите на «Enter Location» или просто дважды щелкните на нем. Если вы выбрали проведение боевой миссии, появится экран с описанием задания, которое необходимо выполнить, и условий, определяющих успех или провал миссии.

Нажав кнопку «Tips», вы получите несколько полезных советов или же издевательскую фразу типа «Сам немаленький - без нас разберешься». Кнопка «Briefing» вернет вас на экран с пояснениями.

Если, изучив задание, вы поймете, что ваши бойцы несут не то оружие, которое оптимально для данной операции, то нажмите «Back» и, вернувшись на карту города, опять посетите базу снабжения.

При посещении базы снабжения вы попадаете на экран выбора бойца («Unit Me-nu»), где видите всех своих бойцов, число заработанных, но еще не примененных к делу баллов умения («skills»), уровень опытности солдат («exp»), а также оружие и снаряжение каждого. Если бойцов недостаточно, можно нанять еще («Recruit unit»). Но новички приходят необученными, и пройдет немало времени, прежде чем они станут настоящими бойцами. Поэтому лучше беречь тех, что достались с самого начала.

Щелкнув на имени любого из бойцов в списке, вы окажетесь в меню «Upgrade Menu», отражающем все способности ваших солдат и позволяющем снарядить и вооружить их со-

гласно этим способностям. (Каждый боец может использовать только то оружие и то снаряжение, к которому у него есть способности.)

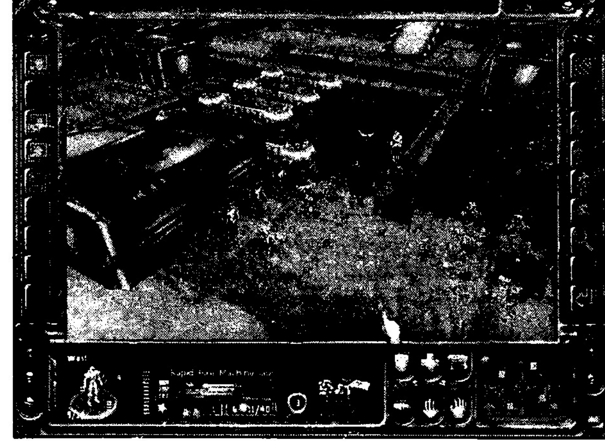
В центральной части экрана в столбик указаны умения, разбитые по группам. Перечислим их сверху вниз: физическая сила, владение легким оружием, владение тяжелым оружием, технические способности, медицинские способности и способности к руководству. Зеленые точки под иконками показывают, сколькими баллами умений в данной области обладает боец.

Когда вы «пролистываете» оружие и снаряжение на правом экране, в ряду умений появляются красные точки, демонстрирующие, сколько и каких баллов не хватает данному бойцу. Одновременно в нижней части экрана, под оружием, появляются технические характеристики (дальность огня, точность, поражающая способность, время, необходимое на один выстрел) и повторяется информация о количестве необходимых баллов мастерства.

Если у бойца есть заработанные в боях и еще не использованные баллы мастерства, он может израсходовать их, выбрав недоступное прежде оружие и тем самым подняв уровень своих умений в области, необходимой для данного оружия. Впоследствии это оружие всегда будет доступно ему.

Еще один ресурс, необходимый для приобретений на базе, - это баллы оборудования (equipment points). Вы набираете их, открывая сундуки в ходе выполнения миссий.

При удачном выполнении миссии вы можете заслужить особую похвалу командования (Commendations). Эти благодарности накапливаются (см. верхний правый угол экрана) и в трудную минуту могут быть обращены в «звонкую монету» мастерства. Для этого достаточно похвалить бойца («Commend Unit») - и у него станет одним баллом больше. Однако воспользоваться этим способом можно только ограниченное число раз (см. показатель над звездочкой) и поэтому лучше приберечь его.



Игровой экран

Перечислим по порядку кнопки игрового экрана (некоторые из них появляются не всегда).

Левый край экрана сверху вниз:

Remind position	- оперативное сохранение (расположение бойцов). Восстановить можно будет только одно (последнее) сохранение;
Recall position	— восстановление игры, сохраненной с помощью «Remind position»;
Save game	- полное сохранение игры (максимум тридцать игр);
Load game	— восстановление игры, сохраненной командой «Save»;
Breifing for current mission	— краткие пояснения, что необходимо сделать в ходе данной миссии;

Undo last turn - отмена последнего хода (не для одного бойца, а для всего отряда). Игра возвращается к состоянию на момент окончания последнего хода противника;

Undo mission — отмена всей миссии, ее повторный запуск с самого начала.

Правый край экрана:

Overview map - общая карта уровня;

Set free view - вид сверху, выбранный боец — в центре экрана;

Set user view - вид сверху под углом, выбранный боец — в центре экрана. Щелкая правой кнопкой мыши, вы можете вращать камеру обзора вокруг выбранного бойца, выбирая наилучший вид;

Set unit view - вид из глаз выбранного бойца;

Jump to next unit - переход к следующему бойцу, еще не сделавшему хода;

Jump to visible enemy - переход к следующему видимому противнику. Иногда противник находится слишком далеко и не помешается на один экран с выбранным бойцом. В этом случае выбирайте для стрельбы режим «Jump to visible enemy». Или же стреляйте в режиме карты уровня;

Activate magnifying glass - выбор «увеличительного стекла», щелкнув которым на заинтересовавшем вас противнике, вы получите краткую справку о нем;

Next player - передача хода. Если бойцы израсходовали все доступное им время, передача происходит автоматически.

В нижней части экрана находятся показатели состояния бойца и его оружия. Не допускайте перегрева оружия, так как это приводит к разного рода неприятностям, от простого заедания патрона до его взрыва и гибели бойца.

Следующая часть экрана содержит вспомогательные функции:

1 — переход в состояние обороны (на это необходимо две единицы времени). Во время ответного хода противника боец в состоянии обороны будет стрелять в каждого врага, попавшего в поле его видимости;

2 — лечение. Если у бойца есть аптечка, то он может поправить свое здоровье или здоровье рядом стоящего товарища, повернувшись к нему лицом. За единицу времени можно поднять здоровье на один пункт с маленькой аптечкой или на два — с большой;

3 - изменение режима огня для оружия. Операция не требует времени и по-разному проявляется для разных видов оружия;

4 — прием стимуляторов. Операция не требует времени. Наоборот, в зависимости от типа стимуляторов, имеющихся у бойца, добавляет одну или две единицы времени;

5 - отдых. Если боец не потратил ни одной единицы времени, и был выбран отдых, то на следующем ходу у него будет на единицу времени больше. А если в результате нападения боец впал в панику и ему дается только один ход, то выбор режима отдыха вернет его в нормальное состояние;

6 - «рука» - режим действия, позволяющий выполнять всё, что могут делать бойцы: открывать и закрывать двери, открывать ящики и сундуки, обезвреживать мины, взрывать колодцы, нажимать на кнопки, переключать рубильники. Боец должен вплотную стоять к объекту воздействия, повернувшись к нему лицом. С какой стороны - неважно, можно под углом.

Скай'геры

Ray'Ther. Рей'зеры - тип скай'геров, которых вы встретите в игре первыми и быстро привыкнете к ним. Не имеют никакого оружия, поэтому атакуют только в ближнем бою. За ход делают примерно шесть шагов. Когда ваши бойцы получат хорошую броню, рей'зеры станут гораздо менее опасны, но забывать о них никогда не надо. Убивает их первый же выстрел из любого оружия. Неплохо пристроиться около люка, через который они выходят, и резать всех новоприбывших штыками. Это принесет вам много баллов опыта и мастерства без расхода зарядов.

Gore`Ther. Го'зер - тяжелобронированный и достаточно опасный скай'гер. Но очень медлителен. Спереди его броня абсолютно непробиваема, зато спина не защищена (достаточно одного выстрела, чтобы убить его сзади). Ходит он только на два хода. Но не забывайте, что одного хода достаточно, чтобы атаковать вас по диагонали.

Ee'Ther. Ии'зер - один из самых опасных монстров в игре. Его отличают мощнейшая броня, невидимость, огромная физическая сила и способность полностью восстанавливать здоровье к началу нового хода. Бойца без хорошей брони он способен убить с пары ударов. Единственная возможность убить ии'зера — сосредоточить на нем огонь многих бойцов, но не тратить на это время полностью, а перевести их всех в режим обороны. Важно добить монстра, пока он не восстановил здоровье.

Cy'Coo. Сай'ку не способны к перемещению, но могут обстреливать ваших бойцов с большого расстояния. Точнее, не самих бойцов, а место, где те стояли на предыдущем ходу. Сай'ку защищены мощной непробиваемой броней, которая открывается только в момент выстрела. Поэтому, чтобы убить сай'ку, поставьте бойцов в режим обороны поблизости от монстра. Пусть они обстреляют сай'ку в тот момент, когда он откроется.

Ray'Coo. Рей'ку - это скай'геры, вооруженные достаточно дальнобойным оружием, способным с двух выстрелов убить бойца, не защищенного броней. Кроме того, они могут прыгать на большие расстояния и через стены. После прыжка рей'ку не может ни стрелять, ни идти - это самый удобный момент подстрелить его. Броня у них слабая и убить их легко.

Squee'Coo. Скви'ку - очень опасный скай'гер. Он вооружен мощным дальнобойным оружием и делает по два выстрела за ход. Плюс хорошая броня. На уровнях со скви'ку одной из первоочередных ваших задач должно быть уничтожение максимального их числа на первом же ходу. Используйте для этого снайперскую винтовку и тяжелый пулемет.

Squee'Ther. Раненый скви'ку превращается в скви'зера — собакообразный огрызок на ножках, кусающий ваших бойцов. Но он не должен сильно беспокоить вас. Убив скви'ку, вы выполнили самую сложную часть задачи. Пристрелить скви'зера гораздо проще.

Pyr'Coo. Пир'ку - еще один дальнобойный скай'гер, настоящий мастер в стрельбе издалека. Это опасное сочетание силы, брони и скорости. Хорошо еще, что делает он только один выстрел за ход. Но если пир'ку много... Убивайте их на первом же ходу, не давайте им сделать ни одного выстрела.

Al'Coo. Ал'ку огромен и ужасен, убивает любого бойца с одного удара. За один ход способен передвинуться на 4-5 шагов. Чтобы убить его, потребуется огонь стрелкового оружия всех бойцов отряда. Хорошей идеей будет подкладывать мины на его пути. Для уничтожения монстра должно хватить двух-трех мин.

War'Coo. Вар'ку — более развитая форма сай'ку. Убить его невозможно, не тратьте время и патроны. Не обращайте на них внимания. Главное - постоянно перемещать своих бойцов и не вступать в след впереди идущего, т. к. вар'ку, подобно сай'ку, стреляют в клетку, где стоял боец на предыдущем ходу.

Dec'Ther. Дек'зер - это небольшой паук, очень быстро передвигающийся. Он атакует, выпуская облако ядовитого газа, уничтожающего все вокруг него и самого дек'зера тоже. Дек'зер совсем не имеет брони, его легко уничтожить любым оружием. Поставьте пару бойцов в режим обороны и отдыхайте: они прекрасно управятся со всеми дек'зерами. Или применяйте оружие массового поражения — огнемет и миномет.

Tr'Yn. Гигантский паук тр'ян - «босс» игры, способный с завидной регулярностью изрыгать дек'зеров. Убить его можно, минируя территорию у него под носом. Одновременно проводите умеренный обстрел из любого доступного оружия (но главное — мины).

Оружие

Light Combat Gun — это оружие, которое имеют ваши бойцы в самом начале игры. Самое слабое оружие. Число зарядов невелико, поражающая способность низка, дальность небольшая. После двух выстрелов это оружие перегревается. Замените его сразу, как только сможете.

Режим ведения огня - один.

Состояние обороны - есть.

Стоимость — 10 единиц оборудования.

Дальность огня - 1-10.

Поражающая способность - 2.

Точность - 3 %.

Число зарядов — 7.

Время, затрачиваемое на выстрел — 1.

Требуемое количество баллов мастерства — 0.

Advanced Combat Gun немного лучше для стрельбы, чем «Light Combat Gun». Точность и поражающая способность - почти такие же, но, благодаря штыку, это оружие не перегревается и позволяет убивать стоящих вплотную скай'геров, не расходуя зарядов. Таким образом, оружие высокоэффективно в ближнем бою.

Режим ведения огня - один.

Состояние обороны — есть.

Стоимость — 20.

Дальность огня — 1 — 10.

Поражающая способность - 3.

Точность - 3 %.

Число зарядов — 8.

Время, затрачиваемое на выстрел — 1.

Требуемое количество баллов мастерства - 1 (Light Weapons Skill).

Standard Assault Rifle - автоматическая винтовка. Лучшее оружие для начальных миссий. Все параметры у винтовки выше, чем у «Combat Guns» (включая большее число зарядов). Как и у «Combat Guns», имеется штык. Поэтому автоматическая винтовка высокоэффективна в ближнем бою.

Режим ведения огня — один.

Режим обороны - есть.

Стоимость — 30.

Дальность огня - 1-20.

Поражающая способность - 4.

Точность — 4 %.

Число зарядов - 10.

Время, затрачиваемое на выстрел — 1.

Требуемое количество баллов мастерства - 3 (Light Weapons Skills).

Sniper Rifle - снайперская винтовка. Очень полезное для вашего отряда оружие. Оно характеризуется самой высокой точностью стрельбы среди всего стрелкового оружия в игре. Большая дальность огня, велик боезапас. Вы можете сделать несколько выстрелов, прежде чем оружие перегреется, что позволяет перебить всех противников с большой дистанции. Особенно эффективна снайперская винтовка против сай'ку.

Режим ведения огня - один.

Состояние обороны — есть.

Стоимость — 40.

Дальность огня — 1-30.

Поражающая способность - 4.

Точность - 20 %.

Число зарядов - 15.

Время, затрачиваемое на выстрел — 1.

Требуемое количество баллов мастерства — 4 (3 Light Weapons Skills + 1 Technical Skill).

Flame Thrower — огнемет. Это первое ваше оружие, имеющее два режима ведения огня. Первый режим - стандартное поражение одиночных целей. Если противник находится в пределах досягаемости огнемета — это стопроцентное попадание. Второй режим — это выстрел, который заливает огнем квадрат 3x3 клетки. На такой выстрел расходуется два заряда. Этот режим может использоваться для поражения нескольких близко стоящих противников за одну единицу времени или для создания зон заграждения, особенно в коридорах, через которые никто не сможет пройти (вы сами в том числе). Серьезные недостатки огнемета — малая дальность и небольшое количество зарядов. Поэтому не берите его, если у вас еще нет сумки с патронами («ammo pack»). Используйте огнемет, чтобы прикрыть отряд сзади и блокировать места выхода скай'геров.

Режимы ведения огня:

А - прицельный огонь по одному противнику;

В — создание зоны сплошного огня размером 3x3 клетки.

Состояния обороны - нет.

Стоимость — 40.

Дальность огня — 1-4.

Поражающая способность - 10.

Точность — 100 %.

Число зарядов — 5.

Время, затрачиваемое на выстрел - 1

Требуемое количество баллов мастерства - 3 (Heavy Weapon Skills).

Heavy Machine Gun — тяжелый пулемет. Неплохое оружие, но конкурировать с «Rapid Fire Machine Gun» оно не может из-за того, что на выстрел расходуется две единицы времени. Тяжелый пулемет хорошо использовать против скоплений противника, т. к. он может одновременно поражать несколько близко расположенных целей. Не стреляйте, если впереди находятся ваши бойцы: может достаться и им. Чаще старайтесь ставить бойца с тяжелым пулеметом в режим обороны. При первой же возможности замените это оружие на «Rapid Fire Machine Gun».

Режим ведения огня - один.

Состояние обороны — есть.

Стоимость - 50.

Дальность огня - 1-20

Поражающая способность — 5.

Точность - 5 %.

Число зарядов - 15.

Время, затрачиваемое на выстрел - 2.

Требуемое количество баллов мастерства - 4(1 Condition + 1 Light Weapons Skill + 2 Technical Skills).

Double Fire. Этот двухствольный вариант автоматической винтовки (без штыка) — оптимальное оружие для выполнения большинства миссий. При меньших размерах почти равно по всем параметрам пулемету «Rapid Fire Machine Gun». Данное оружие очень эффективно в режиме обороны.

Режим ведения огня — один.

Состояние обороны - есть.

Стоимость - 50.

Дальность огня — 1-20.

Поражающая способность - 6.

Точность - 5 %.

Число зарядов - 15.

Время, затрачиваемое на выстрел - 1.

Требуемое количество баллов мастерства - 5 (4 Light Weapon Skills + + 1 Technical Skill).

Rapid Fir***e Machine Gun*** — пулемет. Это лучшее стрелковое оружие в игре. Характеризуется большим запасом зарядов. Хорошие поражающая способность и меткость позволяют убить большинство врагов с одного или двух выстрелов. Пулемет имеет два режима огня: первый - обычный, второй - аналогичный огню тяжелого пулемета. Пара парней с пулеметами - сила, способная справиться почти с кем угодно.

Режимы ведения огня:

А - прицельный огонь по одному противнику;

B — огонь двойной силы (как у «Heavy Machine Gun»).

Состояние обороны - есть (только в режиме «А»).

Стоимость - 50.

Дальность огня - 1-20.

Поражающая способность — 5.

Точность - 10 %.

Число зарядов — 20.

Время, затрачиваемое на выстрел - 1.

Требуемое количество баллов мастерства - 5 (2 Light Weapon Skills + 3 Heavy Weapon Skills).

Mine Thrower — миномет. Имеет высокие точность и поражающую способность. В первом режиме может эффективно применяться против больших групп скай'геров. Во втором - используется для минирования местности. Мины срабатывают, когда противник наступает на них, что особенно эффективно против гигантских форм скай'геров. Не забывайте, что на выстрел тратится три единицы времени. Поэтому удостоверьтесь перед выстрелом, что боец стоит в безопасном месте. Избегайте также стоять рядом с местом взрыва: зона поражения очень широка.

Режимы ведения огня:

А — навесной огонь (прямая видимость необязательна);

В - установка мин.

Состояния обороны - нет.

Стоимость — 60.

Дальность огня - 2-20.

Поражающая способность - 10.

Точность — 60 %.

Число зарядов - 5.

Время, затрачиваемое на выстрел — 3.

Требуемое количество баллов мастерства - 7(1 Condition + 4 Heavy Weapon Skills + 1 Technical Skill).

Plasma Gun. Плазменное ружье - еще одно оружие, совершенно необходимое в вашем отряде. В первом режиме оно имеет стопроцентную точность стрельбы и высокую поражающую способность. Поражает все цели в зоне выстрела (в том числе и ваших бойцов, если они стоят впереди стреляющего). Во втором режиме при попадании создает на два хода энергетическое поле, защищающее вашего бойца (он не может передвигаться, но может стрелять) или обездвиживающее скай'гера. Единственный крупный недостаток — быстрый перегрев. Уже после двух выстрелов есть опасность повреждения или взрыва ружья.

Режимы ведения огня:

А - широкомасштабное уничтожение;

В - энергетическая защита бойцов.

Состояния обороны - нет.

Стоимость — 80.

Дальность огня - 1—10.

Поражающая способность - 10.

Точность - 100 %.

Число зарядов — 10.

Время, затрачиваемое на выстрел — 1.

Требуемое количество баллов мастерства - 8 (1 Condition + 4 Heavy Weapon Skills + Technical Skills).

High Energy Laser. Высокоэнергетический лазер — более мощный аналог снайперской винтовки. Главное преимущество этого оружия — то, что оно не требует зарядов. Тем не менее не увлекайтесь частой стрельбой: не забывайте о перегреве. Высокие точность и поражающая способность позволяют поразить почти любого скай'гера с одного выстрела. В первом режиме лазер просто стреляет по одиночным целям, а во втором режиме на один ход полностью парализует любого противника. Парализация очень эффективна, если применять ее в узком проходе к первым нападающим на вас скай'гером. Парализуйте первого из нападающих, а затем используйте против всех атакующих оружие, поражающее большие площади, - миномет или огнемет.

Режимы ведения огня:

А - стрельба по одиночным целям;

В — полная парализация на один ход.

Состояния обороны - нет.

Стоимость — 70.

Дальность огня — 1—40.

Поражающая способность - 10.

Точность - 90 %.

Заряды - не нужны.

Время, затрачиваемое на выстрел - 1.

Требуемое количество баллов мастерства - 9 (1 Condition, 5 Heavy Weapon Skills, 3 Technical Skills).

Multi-Target Destroyer. Многоцелевой разрушитель — самое мощное оружие. В первом режиме стреляет по нескольким целям одновременно (если они находятся в пределах видимости). Во втором режиме выпускает сразу несколько ракет, с огромной мощностью взрывающихся над головами скай'геров. Позволяет стрелять через стены, удобен для зачистки комнат, густонаселенных скай'герами (перед тем, как войти туда). Применяя разрушитель во втором режиме, держите своих бойцов подальше от зоны взрыва.

Режимы ведения огня:

А - выстрел по нескольким видимым целям одновременно;

В - концентрация огромной разрушительной силы в одном взрыве.

Состояния обороны — нет.

Стоимость - 90.

Дальность огня - 2-45.

Поражающая способность — 15.

Точность - 90 %.

Число зарядов - 4.

Время, затрачиваемое на выстрел — 3.

Требуемое количество баллов мастерства — 8 (4 Condition, 4 Heavy Weapon Skills).

Прохождение

Для Incubation, как и для любой стратегической игры, не может быть предложено однозначное прохождение. Мною описано выполнение миссий с минимальными затратами (в т. ч. - и на покупку оружия). Если ваши бойцы имеют достаточно баллов опыта, чтобы приобрести что-то экзотическое, типа лазера или плазменного ружья, то это может здорово облегчить выполнение многих миссий. Но может и затруднить...
Любая миссия начинается с высадки бойцов. Щелкайте на красных точках — и будут появляться бойцы. Их взаимное расположение может оказаться очень важным, поэтому заранее рассмотрите карту. Расставлять бойцов можно также, щелкая по карте. Закончив, нажмите кнопку «новый ход».

У каждого бойца — три единицы времени (в начале игры, позднее у вас появятся и более продвинутые бойцы), которые он может потратить на перемещение, стрельбу или совершение каких-нибудь действий.

Места, куда может отправиться боец, отмечены кружками с числом, показывающим, сколько единиц времени останется у бойца после перемещения.

Цели, которые может поразить боец, обозначены перекрестием прицела с точкой в центре и вертикальными полосками внизу. Чем больше красных полосок, тем больше вероятность того, что он промахнется.

Серьезным ограничением в игре является то, что, начав делать ходы или стрелять одним бойцом, а потом перейдя к другому, вы не сможете позже вернуться к первому. После перехода к другому бойцу все оставшиеся неизрасходованными единицы времени предыдущего бойца теряются. Однако это ограничение срабатывает лишь в том случае, если вы потратили хоть бы одну единицу времени у бойца. Не делая никаких действий, вы можете «скакать» от бойца к бойцу сколько угодно.

Если вы сделали неудачный ход и ваш боец погиб, лучше отмените миссию и начните ее заново. Воспитать нового бойца очень сложно, а вам нужны закаленные солдаты.
При отсутствии четкого плана действуйте с максимальной осторожностью. В первую очередь заботьтесь об обороне. Противник старается взять вас грубой силой и числом, а не интеллектом.

Если оружие нагрелось до максимальной отметки, а вам необходимо выстрелить, вы можете попробовать сделать это, но только предварительно сохранив игру. Примерно в 40 % случаев удается сделать еще один выстрел.

Меняйте бойцов, которых ставите в состояние обороны: ход — один, ход — другой. Это позволит избежать перегрева оружия и одновременно обеспечить надежную защиту.
В начале игры, когда еще используется оружие, имеющее штык, на тех миссиях, где скай'геры постоянно лезут из люка, поставьте своих бойцов вплотную к этому люку и режьте штыками всех прибывающих противников. Этот прием совершенно безопасен, не требует расхода зарядов и принесет вам огромное количество баллов опыта и мастерства.

Если один из бойцов в результате атаки впал в панику и вы не можете обеспечить ему полную защиту на следующем ходу, то подставьте под удар противника и других бойцов, чтобы скай'геры имели несколько целей для удара, а не сосредоточивали все силы на одном и без того израненном бойце.

Боевые миссии пронумерованы по порядку. В сюжете игры есть несколько разветвлений. В этих случаях параллельные миссии имеют двойную нумерацию (после миссии 2 нужно выбрать 3.1 или 3.2, а следующей в любом случае будет миссия 4).

Suplly Shuttle Alpha - это место высадки десантников на планету; первая база снабжения. Выбор оружия и снаряжения минимален. Необходимо как можно больше бойцов вооружить «Advanced Combat Gun» (у него выше поражающая способность и зарядов на один больше, чем у «Light Combat Gun», которым первоначально вооружены ваши бойцы).

First Action - инструктаж перед боем и напутственная речь.

Первая боевая миссия («Secure the Hall») потребует очис-тить зал фабрики от нескольких замеченных там рей'зеров. Для победы достаточно медленно (по одному шагу) расходиться в стороны, каждый раз переводя бойцов в режим обороны («defence mode»). Или же, сделав один выстрел, сразу переводите бойца в режим обороны.

Главное в данной миссии — терпение. Не спешите. Займите хорошую позицию и ждите. Рей'зеры сами повыскакивают из укрытий и попадут под ваши выстрелы. Поскольку только двое ваших бойцов имеют приемлемое оружие («Light Combat Gun» таковым считать нельзя), то пусть один из них идет на восток (East), а другой, в сопровождении хуже вооруженного, - на запад (West). Тем самым все трое будут прикрывать спины друг друга.

Вторая миссия («Enter Another Hall») — логическое продолжение первой. Для победы здесь, в «другом» зале, необходимо, чтобы один из бойцов добрался до отметки выхода (красный квадрат с буквой «А». На этом этапе появляются двери. Хорошей тактикой будет поставить всех троих бойцов перед дверью (развернув лицом к двери) и переждать ход. Потом один из бойцов, стоящих сбоку, откроет дверь; стоящий в середине - выстрелит до трех раз подряд, а третий — закроет дверь. Одна из приятных особенностей скай'геров — их неумение открывать двери. Захлопнув дверь перед носом любого монстра, вы окажетесь в полной безопасности до тех пор, пока сами не откроете ее. Если монстров за дверью не очень много и они не опасны (вроде рей'зеров), то можно (на данном этапе даже нужно) не закрывать дверь, а перевести всех бойцов в режим обороны.

Перед третьей дверью оставьте одного бойца прикрывать товарищей: из люка в углу может вылезть какая-нибудь гадость. И не забывайте чередовать бойцов, стоящих перед открывающейся дверью и отражающих основной удар противника. Это обеспечит равномерный расход ими зарядов. Ведь пополнить боезапас вам не удастся.

После прохождения этой миссии вам станет доступна новая база снабжения - «Battlefeild», с оружием и снаряжением более продвинутых видов. Можно еще раз посетить «Suplly Shuttle Alpha», чтобы приобрести «Advanced Combat Gun» для тех бойцов, у которых его еще нет, — и потом забыть об этой базе. На «Battlefeild» первым делом купите сумку для патронов («Ammo Pack») каждому бойцу (это вдвое увеличит боезапас его оружия). Следующие по значимости приобретения - броня («Standart Armor») и аптечка («Small Medic Kit»). Не стоит расходовать баллы мастерства на покупку оружия: «Advanced Combat Gun» еще может послужить вам, а на следующих базах вы найдете более совершенные орудия убийства.

Rutherford's office. Очаровательная капитан Разерфорд сообщает на очередном совещании, что положение критическое и все плохо.

Далее сюжет разветвляется. В качестве следующей миссии можно выбрать «Way to the Power Station» или «Street Fight Area». Первая миссия несколько сложнее. В случае ее выполнения к вам присоединится еще один боец. Вторая проще. После нее ваш отряд получит двух новичков. Выбор любой из этих миссий делает недоступной другую; сыграть обе миссии в одной кампании невозможно.

Два лишних ствола в последующих миссиях ровно вдвое лучше, чем один. Но необходимо учитывать, что их наличие уменьшит количество убитых монстров, приходящихся на каждого бойца. А значит, уменьшатся и заработанные баллы мастерства. Того момента,

когда ваши бойцы достаточно «покрутеют» для покупки продвинутых видов оружия и снаряжения, придется ждать несколько дольше.

Рассмотрим оба варианта.

Миссия 3.1 - «Way to the Power Station». Два бойца должны достичь зоны выхода. Это одна из самых сложных миссий (особенно, если играть так, чтобы не потерять ни одного бойца). И это единственная миссия, в которой противопоказан режим обороны.

Очень важно правильное размещение бойцов. Их надо расставить так, чтобы выскакивающие из-за угла рей'зеры, израсходовав свои ходы, не успевали нанести ни одного удара и одновременно оказывались в пределах досягаемости штыка. Если использовать огнестрельное оружие и режим обороны, то зарядов не хватит, даже несмотря на наличие ящика патронов. Поэтому важнейшее оружие этой миссии - штык.

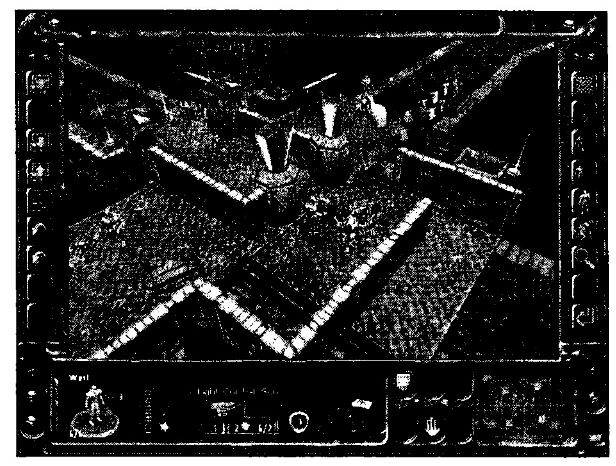
В этой миссии впервые появляются два рей'ку - мерзкие твари, прыгающие сразу на большое расстояние и вооруженные лучевым оружием, способным с пары попаданий убить любого из ваших пока еще слабо защищенных бойцов. Поэтому очень осторожно вступайте в коридор, ведущий к зоне выхода.

Неплохо выстрелить в бочку, рядом с которой стоит кто-то из скай'геров. Взрыв бочки очистит проход и одновременно уничтожит врага — налицо экономия зарядов.

Миссия 3.2 («Street Fight Area») гораздо проще. Нужно продержаться двенадцать ходов. Стандартная тактика для этой миссии такова. Займите важные позиции (в проходе около места высадки и в дверях около ящика с зарядами - в будущем он пригодится), отведите двух новичков подальше в глубь моста и переведите всех в режим обороны. Стойте так все двенадцать ходов. Патронов хватит.

Следующая **(четвертая) миссия — «The Portal».** Первым делом - на базу и экипируйтесь в соответствии с инструкциями, данными выше. Для победы необходимо уничтожить го'зера. Для этой миссии нужны только два бойца. Убив всех встретившихся рей'зеров, которых можно уже и за противников не считать, выманите го'зера из его комнаты и расставьте бойцов в разных концах большого зала. Теперь го'зер, попытавшись приблизиться к одному из ваших бойцов, обязательно подставит спину под выстрел другого.

В **пятой миссии («Enter the Power Station»)** нужно убить всех го'зеров. Поставьте всех бойцов на платформу, а одного - к пульту управления. На следующем ходу, после включения платформ, ваш отряд окажется позади у первой группы го'зеров. Устройте им побоище, не оставив ни единого шанса уцелеть. Для остальных го'зеров повторите уже знакомый трюк: пользуясь преимуществом в скорости, заманите их под перекрестный огонь двух бойцов.



В ходе **шестой миссии («Find Dr Reich»)** вы должны найти доктора Рейка и достичь выхода. Первая часть миссии напоминает игру в салки. Пока два бойца продвигаются на север, два других приближаются каждый к своей паре го'зеров, чтобы затем увлечь их за собой, развернуть спинами к другим бойцам или заманить на черные мостки.

Мостки прогнили и, не выдержав двух существ сразу, проломятся. Сидящий сверху сай'ку обстреливает то место, где на прошлом ходу стоял один из ваших бойцов. Постоянно перемещайтесь - и сай'ку вам не опасен. Если же ближайшего к сай'ку бойца перевести в состояние обороны, то он подстрелит врага, когда тот будет стрелять сам. Все остальное время сай'ку закрыт непробиваемой броней.

Не забывайте открывать все сундуки. Это прибавит вам никогда не лишних баллов. Доктор Рейк находится в закрытой комнате рядом с выходом.

Седьмая миссия («Escort Dr Reich») - логическое продолжение предыдущей. Найденного доктора Рейка нужно доставить к восточному выходу. Это довольно сложный этап. Нужно постоянно держать в уме несколько факторов. И не торопитесь нажать кнопку на пульте управления платформами.

Первый фактор. Несколько сай'ку постоянно обстреливают ваших бойцов, но стреляют они в то место, где стоял боец на предыдущем ходу. Не пытайтесь стрелять в сай'ку: броня у них непробиваема. Просто постоянно перемещайтесь, хотя бы на один шаг, и не вставайте в чужой след. Тогда про сай'ку можно и не вспоминать. А если временами при передаче хода переводить бойцов в режим обороны, то потихоньку они перебьют всех сай'ку. Хорошим подспорьем в деле уничтожения сай'ку могут оказаться снайперские винтовки, но, вообще-то, вы справитесь и без них.

Во-вторых, не забывайте про черные мостки: «Боливар не выдержит двоих».

Третий раздражитель — пара го'зеров, которые с самого начала находятся слишком близко. Однако прием заманивания и захода сзади работает безотказно.

Прежде, чем нажимать кнопку управления платформой, поставьте на нее двух бойцов. Остальных хватит, чтобы защищаться от кучи рей'зеров, прибывающих на платформах. Одновременно у вас останется простор для «игры в салочки» с третьим го'зером. Уничтожив противника, ведите свой отряд на восток, на крайнюю платформу. Для завершения миссии нужно поставить на платформу всех бойцов и доктора.

Visit Ureli's Office - это встреча с руководством, похвалы и повышение в звании.

Power Station Supply Base — новая база снабжения с долгожданным «настоящим» оружием и сильнодействующими стимуляторами («Heavy Stimulant»). Приняв такой стимулятор, боец сможет делать на два шага больше.

В этом месте сюжет игры опять разветвляется, причем не на одну (как было вначале), а на две миссии.

В **миссии 8.1 («Advance to the Fort»)** вам нужно убить пять скви'ку, весьма опасных тварей с хорошей броней, стреляющих издалека двойным выстрелом. Пока двое идут вперед и по одному убивают забившихся в коридоры и углы скви'ку, два других бойца пусть прикрывают их сзади и отстреливают постоянно вылезающих из люков рей'зеров.

На следующей миссии первого варианта (№ **9.1 — «Way to the Fort A»)** к вашему отряду временно присоединится Харви (Harvey) — парень, который на «ты» со взрывчаткой. Его задача - взорвать все люки, через которые появляются рей'зеры. В самом начале постройте отряд в колонну (за Харви) и строем пробивайтесь сквозь мины. Другие бойцы тоже могут заниматься разминированием, но, во-первых, у Харви больше ходов и, во-вторых, желательно оставить нетронутыми побольше мин. И не обращайте внимания на пару го'зеров у вас в тылу. В силу своей медлительности им не догнать вас. Тупые, они всё равно рано или поздно подорвутся на мине.

Не спешите входить в зал с двумя дверями (где находится выход). Там вас ждет целая пачка скви'ку. Встаньте перед дверью, откройте ее и пропустите ход. Потом войдите на один

шаг, выстрелите и сделайте шаг обратно. И так — пока не перебьете всех. Если на вашего бойца бежит «огрызок» скви'ку, то перед передачей хода закройте двери.

Второй вариант **восьмой миссии (№ 8.2 — «Led the Second Attack Path»)** потребует от вас убить трех скви'ку и достичь зоны выхода. Так как нападают на вас издалека, недурно перед началом миссии вооружить пару бойцов снайперскими винтовками («Sniper Rifle»). Впрочем, при известной сноровке обычной «Standart Assault Rifle» вполне достаточно, да и греется она меньше. Убив тройку первых встречных скви'ку, не расслабляйтесь: вам попадутся и другие.

На следующей миссии второго варианта (№- 9.2 — «**Way to the Fort B»)** необходимо с помощью Харви взорвать все люки. Но здесь, наоборот, нельзя пускать его вперед, т. к. сразу за воротами (справа, слева и спереди) притаились скви'ку. Сначала пусть дорогу для Харви расчистят хорошо вооруженные бойцы, а уж потом в дело вступит подрывник.

Выполняя **десятую миссию («In Front of the Fort»),** вы должны опять взорвать все люки, и, главное, добраться до Комбота (Combot) — боевого робота. Разработчики игры советуют использовать на этом уровне огнемет, но баллов мастерства на него обычно не хватает. Лучшее решение — винтовки.

В одиннадцатой миссии («Conquer the Fort») вы должны взорвать все люки и уничтожить всех монстров. Помощь Комбота делает эту миссию совсем простой. Главное — не попасть на линию огня боевого робота.

The Fort - новая база снабжения. Теперь вы получите автомат («Double Fire»), пулемет («Rapid Fire Machine Gun») и миномет («Mine Thrower»). Этого оружия достаточно, чтобы пройти всю игру до конца.

В **двенадцатой миссии («The Hole»)** нужно убить всех противников и достичь зоны выхода. Обязательно возьмите один миномет — он пригодится вначале, когда огромный ал'ку примется наступать на вас.

Всю вашу огневую мощь сосредоточьте на окружающих ваш отряд рейку. И только минометчик должен, переключив режим стрельбы («Change weapon mode»), выстрелами устанавливать мины прямо под ноги Алеку. Мина взорвется, как только Алеку наступит на нее. На следующем ходу повторите эти действия. Двух мин должно хватить, но если Алеку останется жив, добейте его из пулемета.

В **тринадцатой миссии («Under-city»)** вы за двадцать ходов должны включить рубильник на севере. Задача эта достаточно сложна. Вначале ваш отряд должен разделиться. Одна его часть должна пробиваться на север (используйте платформу слева, чтобы спуститься вниз) к подъемнику в стене, который доставит вас к переключателю, а другая часть пусть идет на юг. Один боец из второй группы должен спуститься вниз и перейти на другую платформу (пара шагов влево), которая поднимет его на самый верхний уровень — там находится рубильник, включающий подъемник в стене на севере. А второй боец пусть сразу отправится на помощь первой группе. На деле все гораздо сложнее, чем на словах: ваших бойцов постоянно атакуют рей'зеры и ии'зеры — невидимые мощные твари с очень прочной броней. Не забывайте про время, т. е. количество оставшихся ходов. Важно согласовать действия ваших бойцов: боец на верхнем уровне должен подойти к рубильнику в тот же момент, когда боец внизу займет место на платформе в стене на севере.

В ходе **четырнадцатой миссии («Heaters»)** вы должны достичь зоны выхода, но перед этим успеть за восемь ходов включить рубильник на юге. Иначе все взорвется. Помимо монстров опасность представляют взрывы обогревательных труб. Когда на полу появится красная точка, один ход на ней можно стоять, а на втором ходу она взорвется, уничтожая всё вокруг на расстоянии в одну клетку. Хорошей тактикой будет отступить назад, зама-

нив монстров на взрывоопасные участки, и только потом броситься вперед, чтобы предотвратить взрыв котельной. После того как рубильник будет включен, новые точки взрыва появляться не будут. Открывайте двери не все сразу, а по одной, ставя в начале коридора к двери бойца, переведенного в режим обороны. Пусть рей'зеры выбегают под его выстрелы.

В следующей, **пятнадцатой, миссии («Cross the Drawbridge»)** вы должны пройти на юго-запад, включить рубильник, пересечь опустившийся мост и включить еще один рубильник в западной комнате на юге карты. Задача — проще некуда, если бы не толпы монстров. В первую очередь подстрелите пару скви'ку, засевших на возвышенностях. Убивать их не обязательно: получившиеся из них «полу-скви'ку» - скви'зеры - спуститься не смогут. Затем медленно продвигайтесь по опустившемуся мосту к ящику с патронами. Боец, идущий первым, должен достичь его раньше, чем у него кончатся заряды. Обогнать его на мосту и прикрыть огнем никто не сможет. Стреляйте только наверняка: зарядов у вас в обрез.

Get Out of Here — доклад руководству о находках (огромный паук), и получение нового приказа — сматываться!

В **шестнадцатой миссии («The Nest»)** вы действуете в логове паука. В соответствии с приказом командования нужно достичь выхода. Замурованный в стену гигантский паук обстреливает ваш отряд подобно сай'ку из миссии с доктором Рейком. Поэтому вам нельзя оставаться на одном месте. Кроме того, бойцы не могут долго находиться на покрывающей пол ядовитой слизи и вынуждены перебегать с одной деревянной платформы на другую. Не пытайтесь убить паука (это невозможно). Лучше сосредоточьте внимание на маленьких паучках - дек'зерах - и побыстрее пробивайтесь к зоне выхода. Попробуете оставить одного бойца на южном мосту, с которого вы начинаете миссию. Этот боец будет каждый ход перемещаться на один шаг, отвлекая на себя огонь паука.

Assembly Camp - еще одна база снабжения. Главное новшество этой базы - ракетный ранец («Jet Pack»), позволяющий совершать дальние прыжки. Обязательно приобретите хотя бы один.

Next Step — еще одно совещание у генерала. Обычное столкновение интересов простых людей и большой политики. Победила политика.

Чтобы спасти раненого бойца **(семнадцатая миссия — «Rescue the Wounded Unit»),** нужно достичь зоны выхода не более чем за 15 ходов. Выполняя эту миссию, вы сможете полностью оценить преимущества ракетного ранца. Чтобы открыть двери в зал с раненым бойцом, необходимо включить два рубильника. До них можно добраться и без ранца, но при этом придется потратить гораздо больше времени. А так - два прыжка, и вы на месте.
Только не надо прыгать сразу с места в карьер. Если сначала боец с ранцем пройдет несколько шагов (оставив один) и только потом прыгнет, то общая дальность перемещения будет больше. Всех монстров убивать не обязательно. Открыв двери в зал, в котором находится раненый, вы выманиваете из зала засевших там монстров. И пока они бьются с вашими бойцами, парень с ранцем быстро добирается до выхода. Активно используя ракетный ранец, эту миссию можно пройти за шесть ходов.
После спасения раненого сюжет игры снова раздваивается.

В **миссии № 18.1 («Defend Path** A») нужно достичь обеих зон выхода на 15-м ходу - не раньше и не позже (раньше можно, но это ничего не даст). Особый интерес миссии придает хитрая система работы дверей.

Вывести всех на открытое место позволит наличие бойца с ракетным ранцем. Можно быстренько занять оба выхода и спокойно ожидать наступления пятнадцатого хода.

В следующей миссии этого варианта сюжета (№ **19.1 - «Footbridge Path** А») вы должны добраться до зоны выхода на северо-востоке. Вам встретятся новые монстры пир'ку. бронированные твари с лучевым оружием, плюс несколько ии'зеров-невидимок. Пока ваш отряд будет по одному уничтожать их, боец с ракетным ранцем должен в обход достичь выхода.

В соответствии со вторым вариантом сюжета (№ **18.2 — «Defend Path В»)** вам предстоит занять оба выхода на десятом ходу. До каждого из выходов рукой подать, но вас окружает толпа рей'зеров, ии'зеров и скви'ку. Впрочем, с вашими четырьмя стволами это просто, как погром в детском саду. Можно разделить отряд на две равные части, занять оба выхода и держать оборону. А можно занять только один выход, простоять до восьмого хода, а затем спринтерским броском с ракетным ранцем занять второй выход.

Hidden Location — секретная база, которая останется недоступной, если выбрать другой путь. Здесь вы можете приобрести мультидестроер и взрывчатку. Но ни то, ни другое вам, в принципе, не нужно.

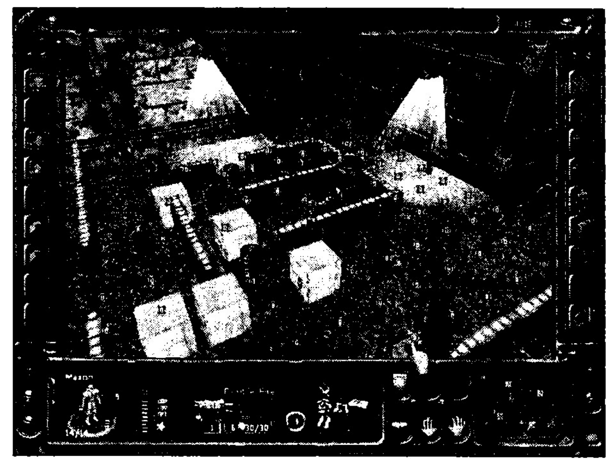
В **миссии № 19.2 («Footbridge Path В»)** нужно добраться до зоны выхода, что весьма сложно. Лобовой прорыв с ракетным ранцем, как правило, не удается: слишком много врагов. Лучше отступить к югу, где никто не нападет со спины, и занять долговременную оборону. Приближающимся к вам монстрам придется небольшими группами выходить на открытое пространство, хорошо простреливаемое вашими бойцами. Пир'ку не успеют произвести ни одного прицельного выстрела. Оборона может потребовать много времени, но зато добавит вашим бойцам опыта. Когда патронов останется мало, начинайте прорыв силами бойца с ракетным ранцем (хорошо, если он сохранил стимуляторы: сейчас они очень пригодятся). В два-три прыжка он должен оказаться рядом с выходом. На вашего бойца набросятся все оставшиеся там рей'зеры, но, если вы снабдили его лучшей броней (из тех, что были на базе), он устоит и следующим ходом займет зону выхода.

Предпочитающие блиц-криг могут попробовать спринтерский проход бойца с ракетным ранцем. И иногда это удается! Но тогда сначала пробивайтесь не к выходу, а к самой дальней точке (восточнее выхода). Это даст вам передышку перед началом атаки рейзеров. Не пытайтесь смело идти вперед. Если успеете добраться до зоны выхода за два хода после прыжка — у вас есть шанс победить.

В **двадцатой миссии («Statue Park»)** нужно занять оба выхода на верхней платформе. Чтобы расстреливать стоящих на платформе пир'ку, пригодится миномет. Не пытайтесь стрелять в них из обычного стрелкового оружия: это малоэффективно, а заряды вам еще пригодятся. Одновременно всем отрядом постепенно смещайтесь в сторону одного из ящиков с боеприпасами, чтобы пополнить заряды минометчика как только они закончатся. Остальные бойцы должны просто прикрывать минометчика от выпрыгивающих рей'ку.

В двадцать первой миссии («The Aid Station») вам нужно убить ал'ку, который, никого не трогая, проходит по дороге на краю карты. Необходим миномет. Сложность этой миссии в том, что невозможно установить мину на дороге выстрелом через забор. Снарядите минометчика ракетным ранцем, и он, в два прыжка достигнув дороги, расставит перед носом ал'ку мины — и дело сделано. Остальные бойцы в это время пусть расстреливают пауков-дек'зеров.

Если ранца у минометчика нет, то убить ал'ку сложнее. На нем придется сосредоточить огневую мощь всего отряда. Понадобятся все десять выстрелов из миномета и обстрел из



всего стрелкового оружия. При этом дек'зеры никуда не исчезнут - так что задача не из легких, может не хватить зарядов.

В **двадцать второй миссии («Residental Area #1»)** вы должны достичь зоны выхода на юго-востоке. Пусть минометчик издалека уничтожает дальнобойных скви'ку, а остальные прикрывают его от дек'зеров. Не спешите прыгать к зоне выхода: там притаился еще один дек'зер.

Двадцать третья миссия («Residental Area #2») состоит в уничтожении всех монстров — а они, как на подбор, все супербронированные. В ситуации, когда монстры вынуждены ходить по узким коридорам, наилучшие результаты дает не стрельба, а минирование проходов.

Fight Position. Снова на вашем пути появляется база снабжения, хотя у вас уже есть всё необходимое для победы.

В **двадцать четвертой миссии («To the Flak Battery»)** необходимо добраться до зоны выхода. На пути вашего отряда — зал, полный го'зеров. Одного бойца с ракетным ранцем отправьте в обход этого зала (по правому краю) к выходу. Несколькими прыжками, без единого выстрела, он достигнет зоны выхода — и миссия выполнена. Но если вы хотите пострелять, то откройте дверь в зал с го'зерами. А боец с ракетным ранцем пусть одновременно запрыгнет в этот зал с противоположной стороны и расстреливает медлительных го'зеров сзади. А вот убить вар'ку, похожих на броневики, к сожалению, невозможно.

В **двадцать пятой миссии («Hall #1»)** к вашему отряду присоединится Мендель (Mendel), умеющий открывать сломанные двери. Необходимо достичь зоны выхода. Разработчики игры советуют использовать в этой миссии плазменное ружье («Plasma Gun»), которое поражает несколько целей сразу (в том числе ваших бойцов, если они стоят перед стреляющим).

Однако боец с ракетным ранцем, прыгающий через стены напрямик к зоне выхода, и поддерживающий его огнем минометчик вполне способны вдвоем выполнить эту миссию без использования плазменного ружья и мастерства Менделя.

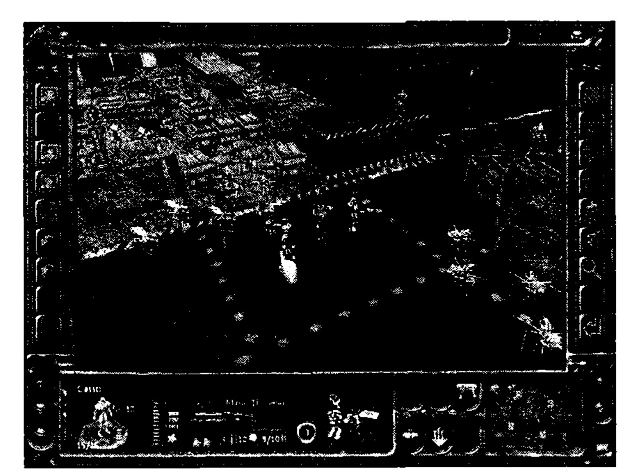
В **двадцать шестой миссии («Hall #2»)** перед вами опять стоит та же задача — достичь выхода. Снова действуйте бойцом с ракетным ранцем и минометчиком. Если у минометчика тоже есть ракетный ранец, миссия превратится в развлекательную прогулку: прыгайте напрямик к зоне выхода и бросайте мины под ноги ии'зеров. Любители пострелять могут попытаться пройти через зал. Поставьте бойцов около двери, в начале хода откройте дверь. Пусть все стреляют по очереди, а последний боец закрывает дверь. Плюс обстрел из миномета. И так — до полного уничтожения врага.

Urelis' Final Stand - последняя база снабжения. Вооружите Менделя, его мастерства хватит на многое. В отряде необходим по крайней мере один миномет. Остальное - по вашему вкусу.

В **двадцать седьмой миссии («Rutherford's Rescue»)** капитан Разерфорд действует одна. Она должна открыть все сундуки и добраться до зоны выхода. Экономьте патроны, стреляйте только наверняка. Используйте ракетный ранец, чтобы выманить рей'ку. Прыгая в зал с рей'ку, обязательно приземляйтесь за укрытие, чтобы они, не имея возможности сразу открыть огонь, были вынуждены сначала перемещаться.

Из трех прямоугольных залов выманить рей'ку несложно (в третьем зале просто откройте дверь и выстрелите). А вот чтобы выманить всех рей'ку из зала в форме буквы «Н», обязательно нужно прыгнуть в «перекладину» буквы, следующим ходом сделать шаг в западную часть, подстрелить рей'зера и выпрыгнуть наружу. Это необходимо, чтобы позднее получить доступ к последнему ящику с патронами.

В ходе осуществления **двадцать восьмой миссии («Space-port #1»)** отряд, возглавляемый капитаном Разерфорд, должен добраться до выхода, который находится на платформе. Первым ходом необходимо убить как можно больше пир'ку. Обязательно используйте во время этого ответственного хода стимуляторы. Будьте готовы к скорой встрече с целой тучей дек'зеров, переведите в режим обороны хотя бы двух бойцов: одного - слева, другого - сзади. Для завершения миссии все бойцы должны находиться на платформе.



Задача самой последней, **двадцать девятой, миссии («Spaceport** #2») - уничтожить всех и добраться до зоны выхода. Причем все бойцы должны занять места в красных квадратах зоны выхода. Миссия начинается на той же платформе, где закончилась предыдущая. В начале миссии необходимо отвести отряд на север и занять позицию между контейнерами. Все бойцы с ракетными ранцами пусть разместятся на контейнерах, но одного из них обязательно оставьте на платформе. Пока он там стоит, ваш отряд в безопасности (несколько дек'зеров не в счет). Когда все, кроме последнего, займут свои места, ведите на контейнер и его. У вас есть два хода, а потом с потолка посыплются новые дек'зеры и, главное, появится огромный паук. Минометчик должен бросать мины ему под ноги (не забывайте изменять режим его оружия). Остальные бойцы пусть отстреливают дек'зеров. Три-четыре мины — и паук готов. Теперь, не торопясь, занимайте места в зоне выхода.

Итак, всё население города успешно эвакуировано. Последним планету покидает корабль с вашим отрядом на борту. Задание выполнено.

Тимофей Макаров

LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY

Разработчик	Adeline Production
Издатель	Activision
Выход	июль 1997 г.
Жанр	трехмерные приключения
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная среда - MS DOS или Windows 95 + Microsoft DirectX 3.
Процессор - Pentium 90.
Оперативная память — 16 Мб.
Минимальный объем дискового пространства - 45 Мб.
Привод CD- ROM - четырехскоростной.
Видеоплата - VGA или SVGA.

Эта игра - достойное продолжение «Little Big Adventure: Relentless», вышедшей в 1994 году и произведшей на игроманов - любителей квестов и жанра «action» — незабываемое впечатление.

Две части игры объединяют одинаковая графика и развивающийся сюжет. Но игра «Little Big Adventure 2», в отличие от первой части, рассчитана на работу как в MS DOS, так и в Windows 95. Несколько улучшился интерфейс игры, хотя управление героем осталось не очень удобным: все действия осуществляются только при помощи клавиатуры.
Такой квест, построенный по принципу «хожу куда хочу», очень сложен, так как предоставляет игроку массу вариантов. Гут недолго запутаться: перед вами стоит сразу несколько задач. Что делать сначала, а что потом — решать вам, но рано или поздно вы столкнетесь с ситуацией, когда «это» не работает без «того»...

Во время игры постоянно звучит приятная ненавязчивая музыка, меняющаяся в зависимости от ситуации, места и ваших действий. Если вы делаете то, что разработчики считают правильным (например, идете в нужном направлении), звучит ободряющая (одна и та же) мелодия. Отлично сделаны звуковые эффекты. Твинсен выразительно пыхтит и отдувается, впечатляют звуки битвы.

Высоко качество анимации. Графика просто потрясает. Создается ощущение реальной объемности всех предметов. Кажется, на самом деле где-то есть этот кукольный мир, населенный маленькими человечками и зверушками. Это, кстати, изюминка игры: здесь все игрушечное — герои, дома, планеты. Герои — обычные игрушки из кукольного домика, следовательно, и движутся они немного неуклюже, переваливаясь с боку набок и не утруждая себя сгибанием коленок.

Короче, игра классно сделана. Но недостатки найти, конечно, можно. Во-первых, создателям игры показалось, что постоянно перемещаться с острова на остров, чтобы взять или отдать одну-единственную вещь, - это очень захватывающе. Не перестаешь удивляться: неужели нельзя сразу делать несколько дел...

Во-вторых, стоит вам на минутку отлучиться, как в том месте, где вы только что всех убили, - опять куча врагов. В общем, сделано все, чтобы вы играли долго и упорно.
Ну как, вы не против оказаться в этом мире кукол? Тогда совершите свое «большое маленькое путешествие», и, может быть, вам удастся открыть новые способы прохождения, доселе никому не известные.

Главное меню

Если у вас русифицированный вариант игры, разобраться в главном меню будет нетрудно. Меню состоит из следующих пунктов:

Новая игра - вы начнете игру с начала;
Сохранить игру - вы можете «сохранить» игру на любом этапе;
Меню настройки — здесь предусмотрены такие подпункты:

- возврат к предыдущему меню
- выход в главное меню игры,
- громкость звука — регулирование громкости шумов, голоса и музыки,
- включение/выключение реверса стереоканалов,
- детализация - указание разрешения экрана (связано с прорисовкой деталей),
- камера вкл./выкл. - включение внутренней камеры,
- настройка клавиатуры - изменение назначения клавиш управления, заданного по умолчанию,
- полноэкранное/маленькое видео
- определение размеров экрана при показе мультипликационных фрагментов,
- показывать текст - отображение текстом того, что говорят персонажи игры ;

Выход - выход в операционную среду (MS DOS или Windows 95).

Клавиши

Alt - использование оружия, лечение;
Ctrl - меню режимов, статистика;
Shift - показ инвентаря;
ПРОБЕЛ / 5 (на цифровой клавиатуре — ц. к.) меню действий;
W/End - разговор, поиск;
Enter - выбор предмета, центровка камеры;
H/Tab - карта;
P - пауза;
X - шаг в сторону;
F2 - «сохранение» игры;
F3 - загрузка «сохранения»;
F4 - меню опций;
F5 - нормальный режим;
F6 - спортивный режим;
F7 - активный режим;
F8 - осторожный режим;
F9 - «сохранение» экрана;
F10 - меню игры;



Backspace	- разворот камеры;
+ / PgUp	- следующий кадр камеры;
- / PgDn	- предыдущий кадр камеры;
1 ... 7	- выбор оружия (с 1-го по 7-е);
C	- заклинание защиты;
F	- заклинание молнии.

Легенда

Вашего героя зовут Твинсен. Наверное, он самый знаменитый житель планеты Твинсен: когда-то он спас ее от диктатора Фанфрока. Силу, необходимую для спасения своего мира, Твинсен получил благодаря медальону Сенделл и волшебной тунике.

Сейчас Твинсен счастлив. У него есть всё: друзья, дом, любимая жена. Кругом царит мир. В городе, где живет Твинсен, все друг друга знают, все дружат. Но - увы! - этой идиллии приходит конец. Твинсену опять нашлась работа: полил сильный дождь, а потом одомашненный летающий динозавр по кличке Динофлай сломал крыло...

Имейте в виду, что Твинсен — натура тонкая. Его настроение может быть четырех видов, существенно влияющих на его поведение. Твинсен может быть просто нормальным, а может оказаться спортивным, активным или же осторожным. Выбирайте режим поведения в зависимости от того, что собираетесь делать.

Прохождение

Игра начинается с того, что вы должны сходить в аптеку за лекарством для раненого динозавра. Как известно, лекарства стоят денег, поэтому подойдите к тумбочке у кровати и возьмите **15** монет. У нужного места нажмите **ПРОВЕЛ** — Твинсен подпрыгнет и послышится звон: он что-то достал. Чтобы получить это «что-то», потопчитесь на месте, пока в верхнем левом углу экрана не высветится приобретенный предмет.

Передвигаться лучше в спортивном режиме: тогда ваш герой сможет еще и прыгать.

Теперь вам нужен ключ от запертой двери. Подойдите к тумбочке у двери и проделайте ту же странную процедуру — вы получите ключ. Теперь, чтобы открыть дверь, просто подойдите к ней.

В кабинете Твинсена находится много нужных вам вещей: волшебный шар, глобус и три дротика - соберите их все. Волшебный шар лежит на большой деревянной бочке у входа. Глобус спрятался среди книг. А дротики лежат на столике у стены.

Вернувшись в спальню, снова проверьте тумбочку у кровати: пока вы отсутствовали, жена положила туда еще 15 монет.

Теперь идите к выходу из дома. Чтобы делать добрые дела, необходимо надеть тунику и медальон. Подойдите к портрету справа от лестницы, ведущей на улицу, и посмотрите на него. Вы узнаете, что туника и медальон находятся в музее мисс Блуп. По карте определите, где расположен этот музей.

Выходите на улицу и идите за дом. Там лежит раненый Динофлай. Поговорите с ним, с женой и отправляйтесь дальше. Чтобы поговорить с кем-нибудь, подойдите вплотную, встаньте лицом к лицу и нажмите **ПРОБЕЛ** или **W.** Обычно разговор состоит из одной-двух фраз. Когда собеседнику уже нечего будет сказать, он начнет повторяться.

Зайдите в соседний дом, поговорите с соседом. Он расскажет вам, что занимается восстановлением карты коллекторов острова. Чтобы «расколоть» соседа, подойдите к столу (где лежит карта). Для завершения своих трудов вашему соседу нужен пузырёк с «галиевой кислотой» (так сказано в игре).

Идите по дороге, ведущей в музей. По пути поговорите со слоником Бобом, гуляющим под дождем, и с чужестранцем. У слоника вы узнаете, где живет Погодный волшебник. Чтобы попасть в музей, купите билет, мирно поговорив со слоником. Заплатив, пройдите в открывшуюся дверь и поговорите с мисс Блуп. Она скажет, что забрать тунику невозможно из-за поломки сигнализации. Вся надежда на вас.

Выйдите из музея и идите направо. По крутому скату заберитесь на крышу музея и влезьте в открытое окно. Перед вами пульт сигнализации. Откройте дверь, отключите сигнализацию и быстро бегите вниз, к тунике. Наденьте её и поговорите немного с мисс Блуп: она может дать вам дельный совет.

Теперь идите в аптеку. Поговорите с аптекаршей. Она не в силах помочь, но зато вы станете свидетелем грабежа средь бела дня. Помогите бедной женщине вернуть зонтик — и она расскажет, как вылечить динозавра.

Вор стоит спиной к аптеке за левым фонарем (если вы стоите к аптеке лицом). Будьте осторожны, чтобы не спугнуть его: подходить нужно сзади.

Вам еще не надоел дождь? Пора навестить Погодного волшебника (найдите его домик на карте). Волшебник расскажет, что пропал Раф — сторож маяка. Ваша дальнейшая задача — отыскать его.

Слон Зед, прогуливающийся рядом с домом Волшебника, расскажет, где искать Рафа. Найдите мост вверху карты. Пойдите в ту сторону - и вы отыщете вход в пещеру. Пройдите ее насквозь, а потом, перепрыгивая со скалы на скалу, доберитесь до следующей пещеры. Раф — в ней. Проход преграждают три бочки. Подойдите вплотную — и вы увидите за ними на стене рубильник. Чтобы переключить его, бросьте в него мячом. Откроется дверь в комнату слева. На стене в соседней комнате есть рубильник, который удобно переключить, стоя на камнях напротив рубильника.

Отыщите полуразрушенную лестницу и поднимитесь по ней. Идите в комнату с бобрами и убейте их (за каждого вам дадут по ключу).

Чтобы открыть запертые двери, запрыгните на камушки у стены напротив дверей, а с них — на широкую стену. Перепрыгивая через колючки, доберитесь до двух дверей, расположенных друг за другом. Открыв их, вы попадете к кровожадному Траллу. Убейте его и освободите Рафа.

Выйдя из пещеры, вы встретите Зои — свою жену. Вместе идите к маяку посмотреть, как Погодный волшебник разгонит тучи. На выступ залезть не получится, поэтому обойдите маяк сзади.

Погода прекрасная, и пора подумать о динозавре. Идите на причал (за музеем). Во втором от причала доме купите билет и отправьтесь на Пустынный остров. Там остерегайтесь инопланетян: они очень враждебны к вам.

Разыщите на острове дом Караока. Вы узнаете о Школе волшебников. Конечно, неприлично копаться в чужих вещах, но, обшарив полочки, вы отыщете кислоту, которая так нужна соседу.

Заходите во все дома и всех (кроме инопланетян) расспрашивайте о Школе волшебников. Зверушки сообщат, что это где-то на кладбище, расположенном в пустыне. Владелец магазина посоветует найти на Фазенде мудреца. Шатаясь по городу, рано или поздно вы попадете в дом к Джеромо-Балдино. У него вы получите деталь для автомобиля Зои.

В билетной кассе можно заранее купить билет на паром. Отправляйтесь на Фазенду. Посмотрите на карту. Фазенда находится на небольшом полуострове слева. Поговорите там с двумя алкоголиками и барменом. Пройдя в дверь справа от стойки бара (потом прямо),

вы попадете в баню. Купающиеся будут недовольны вашим вторжением, а бармен даже покинет свое место. Путь открыт. Бегите к стойке бара, поднимитесь по лестнице - и увидите мага. Поглядев в телескоп, поговорите с магом. Он расскажет, где находится Школа волшебников.

Отыщите на карте Школу и идите туда. Кладбищенские ворота закрыты, но зато есть проход между двумя сухими деревьями. По периметру кладбища пройдите к дверям Школы волшебников, поднимитесь по лестнице. В комнате вы увидите призраков. Ребята явно скучают и, если вы столкнетесь с ними, не откажут себе в удовольствии поколотить вас. Нужно быстро пройти между ними и сразу же переключиться в осторожный режим. Откройте сундук и возьмите ключ. Вам придется еще раз пройти мимо призраков. Поднимитесь по лестнице и откройте калитку. Подойдите к женщине. Сразу появится Главный волшебник. Единственный способ вылечить динозавра - научиться волшебству, но за это придется заплатить 120 монет, которые еще нужно добыть.

Выйдите из Школы и идите в парк развлечений (он за Фазендой). Пройдите к тиру. Купите дротики и сбейте две мишени. За это вы получите приз - воздушные шары, которые отнесут вас в пещеру. Прыгайте с полки на полку и собирайте грибы. Каждый гриб - 30 монет. Неплохо сначала с верхней полки прыгнуть на полочку пониже, с нее - на самую низкую, а с самой низкой — на среднюю. Если не сорветесь — наберете достаточное количество денег и сможете сразу идти в Школу волшебников. В противном случае процедуру с тиром и грибами придется повторять, пока не наберутся 120 монет.

В Школе волшебников снова придется похитить ключ из сундука и попихаться с призраками. Заплатите деньги за обучение. Вас ждут три теста, проходить которые можно в любом порядке. Первый тест (на меткость и реакцию) ждёт за дверью. Если вы пройдете его, то получите ружьё.

Вернитесь к парому и плывите домой, на остров Цитадели. Зайдите к соседу, отдайте ему кислоту. За это сосед отдаст вам ключ в форме пирамиды.

Теперь навестите любимую жену. Отдайте ей запчасть от автомобиля, и она сообщит, что на Пустынном острове вас ждёт Джеромо-Балдино (он даст вам рацию).

Выйдя из дома Джеромо-Балдино, вы сразу получите сообщение от жены, что ваш автомобиль готов и стоит на пирсе.

На автомобиле отправляйтесь к Школе волшебников. Чтобы пройти второй тест, нужно добыть растение-бальзам. Посмотрите на карте, где оно растет.

Пешком на вершину горы не залезешь. На машине следуйте до прохода на кладбище, расположенного в скалах около сухих деревьев. Слева от них отыщите пологий заезд на гору. По скале езжайте налево к трамплину. Как следует прицельтесь, разгонитесь — и вы на горе. Возьмите растение-бальзам и вернитесь в Школу волшебников.

Отдав растение-бальзам Верховному магу, вы получите от него рог Синего Тритона, позволяющий лечить больных. Скорее возвращайтесь на остров Цитадели и лечите Динофлая. Подойдите к динозавру поближе, чтобы сердечки падали прямо на него. Выберите рог и нажимайте **Alt** до тех пор, пока динозавр не поднимется.

Теперь Динофлай снова может летать и отвезет вас на остров Купола Сланца, где вы должны пройти в Школе волшебников последний тест. Запомните путь, изображенный на табличке, висящей у входа. «Сохранитесь» перед тем, как идти внутрь, а потом снова «сохранитесь», но под другим именем. Если вы забудете дорогу и заблудитесь, то, вызвав «сохранение», вы сможете посмотреть на схему.

Зайдите внутрь Купола. Вам нужно добраться до другого выхода. Выбравшись, вы получите волшебный Сланец и приглашение от Верховного мага в Школу волшебников.



Садитесь на динозавра и летите на Пустынный остров в Школу волшебников. Там вам вручат диплом и зелёный шар. После торжественной церемонии Верховный маг поручит вам разыскать исчезнувших волшебников. Прежде всего нужно найти коробейника, чтобы купить экипировку волшебника. Туника и борода стоят у него 50 монет (заработать можно, собирая грибы). Купив необходимые вещи, отправляйтесь на Фазенду. Разыщите в комнате с бассейном пришельца. Он примет вас за мага и предложит отправиться за ним на планету Зилич. Примите это приглашение и на корабле пришельцев воспользуйтесь прибором, который стоит слева. С его помощью вы немало узнаете о планете пришельцев.

На Зиличе следуйте за конвоем. Узнав вас, эльф Джо невольно выдаст вас врагам. В тюрьме поговорите с Джо, чтобы узнать, что случилось с волшебниками.

Когда охранник откроет дверь, убейте его. Сигнализацию можно отключить, нажав зеленую кнопку на стене. Поднимитесь по лестнице и идите направо до конца, убивая врагов. В закутке, где сидит охранник, разыщите транслятор. Взяв его, вы сможете понимать речь инопланетян.

Вернитесь к тюремным камерам. Выпустите узника и поговорите с ним. Это член Сопротивления. Плюньте на него и бегите искать космический корабль.

Чтобы выйти во двор, отключите электрическое поле левым красным переключателем. Убейте робота во дворе и выйдите на волю. Разделавшись с собаками в вольере, осмотрите все собачьи будки.

Бегите в здание напротив входа в вольер. Пробегите его насквозь, убивая всех, кто пытается помешать вам. Спрыгните вниз и бегите дальше. Врагов, которые не будут агрессивны, можно не трогать: так даже больше шансов остаться в живых.

Бегите в башню космопорта. Поднимитесь и заберите колесо - символ Путешественника. Понажимайте на переключатели на пульте управления, чтобы дезорганизовать вражеский корабль.

Вернитесь к космическому кораблю, который вы видели по дороге в космопорт (его чинил механик). Использовав колесо Путешественника, запустите корабль. Как ни странно, он приземлится на вашей родной планете.

После приземления спешите к Зои. У нее плохие новости. Похоже, у вас опять появилась работа.

Идите в камеру хранения за посылкой. Поговорив с владельцем камеры хранения, спуститесь на два этажа. В комнате с четырьмя стрелками-клавишами, указывающими в разные стороны, внизу вы увидите манипулятор с пропеллером. Вставая на клавиши, вы сможете изменять направление движения манипулятора. Нужно расположить манипулятор над посылкой с этикеткой вверху (лежит посреди комнаты), а затем манипулятор с посылкой направить туда, куда указывает черная стрелка на полу. Когда ящик поднимется, вы сами сможете перетащить его наверх (по стрелкам). Или заплатите 102 монеты грузчику, который все сделает за вас. Лично я предпочитаю заплатить.

Вернитесь наверх в контору и заберите рюкзак, позволяющий летать (в игре его называют «протопакет», или, сокращенно, «протопак»). Бегите к Динофлаю, чтобы отправиться на Пустынный остров в Школу волшебников. Остерегайтесь инопланетян, заполнивших вашу планету. Они явно охотятся за вами.

Рядом с местом посадки динозавра находится колокольчик. Если позвонить в него, приплывёт черепаха, которая доставит вас на маленький островок.

Проберитесь в Школу волшебников. Осторожно: кругом все заминировано. Из разговора с Верховным магом вы узнаете о шаре Сенделл. Вернитесь на остров Цитадели, чтобы узнать у соседа о местонахождении медальона. Теперь отправляйтесь в палатку Погодного волшебника и прочитайте записку, лежащую на столе. В ней говорится о заклинании Молнии, необходимом для освобождения медальона Сенделл.

Летите на Пустынный остров и спросите Верховного мага, что необходимо сделать для освобождения медальона Сенделл. Вы должны раздобыть жемчужину. Пещера, где она находится, недосягаема пешеходам. Нужно колокольчиком вызвать черепаху. Для этого от причала пойдите налево, мимо складов, а затем идите к берегу, пока не увидите колокольчик.

Когда приплывшая на звонок черепаха доставит вас в пещеру, перелетите через шипы, мешающие пройти к жемчужине, на протопаке и возьмите ее.

Вернитесь в Школу волшебников, поговорите с Верховным магом, а потом отправьтесь в палатку Погодного волшебника. Опустите жемчужину в большой котёл, стоящий в углу, - и получите кольцо Молнии.

Напротив котла есть переключатель, открывающий решетку, за которой расположен вход в коллектор. Там можно набрать денег и «жизней». Перемешаться по коллектору можно на бревнах. Чтобы открыть дверь, которую вы там увидите, возьмите ключ в закутке, где стоит ящик.

Для того чтобы попасть в центр коллектора, сходите в бар и заберите ключ, лежащий на бочке за стойкой бара. Этим ключом откройте красную дверь, спуститесь и среди бочек и ящиков отыщите проход — вы провалитесь прямо в центр коллектора. На полу вы увидите небольшой синий квадрат с золотым кружком. Вставьте туда ключ-пирамидку, полученную от соседа.

Войдите в открывшуюся дверь и примените кольцо Молнии. Вам дадут медальон Сенделл и красный мяч.

Выбравшись из комнаты, вы получите сообщение от Джеромо-Балдино. Он снова зовет вас на Пустынный остров. Чтобы подняться наверх, воспользуйтесь одним из лифтов, расположенных по углам коллектора. Прыгните на бревно, потом на каменную площадку и зайдите в лифт. Нажав W, вы сможете подняться наверх.

На Пустынном острове идите к Фазенде. Видите на карте островок недалеко от берега? Воспользуйтесь протопаком, чтобы попасть туда. Когда влетите в пещеру, не опускайтесь, а осторожно летите направо и прямо, увертываясь от летучих мышей и огненных шаров. Высадитесь около ограды, перепрыгните ее и сразите два скелета.

Подтащите большую клетку на площадку подъемника. Поднимитесь по ступенькам на возвышение и прыгните с него на второй подъемник. Стоя на нём, выстрелите из трубки в рубильник, чтобы подняться наверх. Там вы увидите вторую клетку. Толкайте ее вперед, пока она не упадет на первую клетку. Теперь метко бросьте мяч в рубильник. Когда клетки поднимутся, запрыгните на них, а с них - в проход в стене.

Идите прямо, пока не увидите два скелета. Убейте их, спуститесь по ступенькам и убейте чудного монстра (это легко сделать, используя ружье). Возьмите Защитное заклинание, похожее на змею, и идите к выходу (снова придется полетать на протопаке).

Отправляйтесь в Парк развлечений и идите в Храм. Доберитесь до вагонетки. Вы должны так изменить направление некоторых стрелок, чтобы вагонетка отвезла вас вниз. Это можно сделать при помощи мяча.

В нижней комнате вы снова увидите стрелки. Теперь нужно добиться, чтобы вагонетка доставила вас в комнату, где на постаменте между двумя идолами, стреляющими желтыми шарами, стоит ящик. Вы должны взять из ящика ключ. Для этого спрыгните с вагонетки на самый высокий постамент (там растут грибы), потом на голову идола, а с нее — к ящику.

Рядом с выходом из этой комнаты, справа, есть лестница вниз. Спуститесь по ней и выходите в дверь. Идите направо и вниз, убейте врагов. Из формы, стоящей на столике у кровати, возьмите ключ. Чтобы узнать пароль инопланетян, подойдите к квадратному столу с кнопкой (посредине комнаты) и нажмите **W.**

Поднимитесь наверх, откройте дверь и идите к кораблю, уничтожая всех встречных. Когда подойдете к электрическому мосту, включите протопак. Убейте охрану и заберите из сейфа колесо Путешественника.

Идите к космическому кораблю и летите на Луну. Прибыв на место, скажите пароль. Наденьте скафандр, выберитесь из корабля и разузнайте у инопланетян, как открыть двери. Идите к отдельно стоящему зданию. Внутри снимите скафандр и убейте всех врагов. Сделайте красные шары, запирающие двери, зелеными. Подойдите к карте, висящей справа от шаров, и скопируйте ее, используя Сланец.

Снова наденьте скафандр и выходите наружу. Идите в первое здание (правое). Перебив врагов, сломайте радар. Чтобы отключить защиту, измените положение красного крана на стене. Спуститесь и идите в среднее здание.

Убив охрану у входа, пройдите прямо в двери желто-черной окраски. Убив еще одного охранника, вы добудете ключ. Идите прямо и в горку направо. За дверью — ваш друг Джеромо-Балдино.

Освободив Джеромо-Балдино, следуйте за ним. Чтобы выйти из этого помещения, придется потрудиться: то атакуют враги, то двери упрямятся. Повторите ту же процедуру, что и в правом помещении. Надев скафандр, выходите наружу.

Итак, вы на Зиличе. Перепрыгивайте в воде с камня на камень и следите, чтобы вас не сожрали. Когда доберетесь до вольера с собаками, убейте их всех и полазайте в будках. Выходите из вольера на площадь и идите в здание слева.

Идите все время наверх (по ступенькам и используя лифт), пока не увидите продавщицу газет. Поверните налево и выйдите на площадь. Поговорите с владельцем заправочной станции. Он расскажет, что газоджем производят на острове Франкосов.

Вас настойчиво приглашают в казино. Если у вас проблемы с наличными, постарайтесь выиграть побольше. Нужно только вовремя остановиться. На собачьих бегах, например, недолго просадить целое состояние: собака, на которую вы ставите, начинает хромать и явно тормозить. Вообще, надувают тут профессионально.

Пора подумать и о топливе. Спуститесь к причалам и зайдите в бар. Расспросите посетителей об острове Франкосов. Никто не хочет везти вас туда. Может быть, только старый капитан согласится. Идите на пирс. Там старый пройдоха назовет свои условия: 100 монет за то, чтобы отвезти вас к торговцу сувенирами, у которого есть интересные вам сведения. Если у вас нет этой сотни, можете поиграть на автоматах в баре.

Прибыв на остров Празднования, убейте на причале узнавших вас охранников, поднимитесь наверх и поговорите с прохожими. От продавца сувениров вы многое узнаете о хозяине бара на Зиличе. Зайдите в Храм и прочтите надписи на фресках.

Вернитесь к причалу и попросите отвезти вас на остров Франкосов. Там купите в охотничьем магазинчике кирку. Пройдя сквозь каменную арку, вы попадете в дом бургомистра. Его брат говорит, что потерян ключ от секретера, где находятся документы, связанные с фрагментом, о котором вы читали в Храме.

Походите по деревне, поспрашивайте жителей. Здесь все ищут фрагмент. В детском саду поговорите с плачущим мальчиком. Он подскажет, где искать ключ.

Проследите за механической совой. Она спрячется в будке справа от двери в дом бургомистра. Ищите ключ там.

Идите в дом бургомистра, откройте секретер, возьмите записку бургомистра о местонахождении фрагмента и прочитайте ее.

Чтобы добыть фрагмент, вернитесь к пристани. Идите по главной улице до парня с отбойным молотком. Зайдите за последний дом слева и дойдите до одинокого дерева. От дерева идите вперёд до небольшого островка травы среди скал. Копайте там — и вы отыщете фрагмент.

Вернитесь на главную улицу и встаньте лицом к заводу, где производят газоджем. Перед вами две трубы. Запрыгните на ту, что пониже, с нее — на ограду, а затем — на территорию завода.

Обойдите здание справа и войдите вовнутрь. Покрутите вентили справа и слева от входа, чтобы выключить фонтаны. Если вы не убьете механика, он будет переключать вентили обратно.

Поднимитесь на лифте, убейте солдата и выключите фонтаны. Заберите ключ внизу и идите в следующее помещение. Там сначала нужно подняться на лифте и переключить вентиль. Затем, используя лифт, запрыгните на край бассейна, обойдите металлическую сетку и, используя защитное заклинание, поднимитесь по ступенькам, выпускающим пар, наверх к ключу.

Перейдите в следующее помещение. Убейте охранника и заберите у него ключ. Поднимитесь по ступенькам, увертываясь от фонтанов. Выключите вентили. По движущемуся мостику доберитесь до противоположной стороны и выйдите в дверь.

Спуститесь на одну ступень вниз, покрутите оба вентиля. Теперь запрыгните на выключенный фонтан и мячом убейте ученого на ступеньках напротив. Подберите ключ броском мяча. Спуститесь вниз и откройте вольер. Собачек придется убить. Поднимитесь по лестнице, убейте охранника и заберите ключ. Идите по ступенькам вверх. Поверните вентиль и войдите в дверь, за которой находятся канистра и ключ. Заберите всё и выходите из здания.

С балкончика спрыгните на короткую трубу внизу, с нее - на забор, а потом - вниз, за территорию завода. Идите на пристань.

Теперь отвезите канистру Джеромо-Балдино на Отрингал. Сначала зайдите в бар Рика. Убейте трех вышибал-моряков. У последнего, стоявшего на лестнице, заберите ключ. Пройдите в комнату Рика и поговорите с ним.

А вот и сигнал от Джеромо-Балдино: он зовет вас забрать новый протопак. Отправляйтесь к нему и отдайте ему газоджем.

Есть две возможности пройти в верхний город. Во-первых, можно снова попытать счастья в казино: вы должны выиграть ключ. Идите в золотую дверь к колесу фортуны. Убейте двух здоровенных крокодилов и поднимитесь по лестнице. Перелетите через водопад, используя реактивный протопак, выйдите в дверь и летите через воду направо, потом прямо над скалами, мимо двух стрелков, пуляющих в вас шарами — и в дверь отеля.

Второй путь таков. Поднимитесь по лестнице, остановитесь за казино и с мостика перелетите к двери, а потом на противоположную сторону. Дальше так же, как в первом способе.

Войдя в отель, убейте полицейского и портье. Возьмите ключ. Пройдите к бассейну и поговорите с главой мятежников Рокетом (сидит в шезлонге). Идите вверх по лестнице к трем дверям. За первой находится комната Рокета. Он даст вам Кольцо Мятежников и расскажет, где можно найти самих мятежников.

Чтобы вернуться к казино, залезьте в круглое отверстие на правой или левой стене дома напротив отеля. Все время спускайтесь вниз и бегите в магазин сувениров на площади (рядом с казино). В магазине продайте диплом волшебника и купите рассматриватель памяти, похожий на телевизор. Используя этот прибор, вы сможете просмотреть все мультфильмы игры. Покажите продавцу Кольцо Мятежников - и он организует вам беседу с мятежниками. Вы получите от них пистолет. Посмотрите на карту, куда вам отправляться дальше.

Сперва нужно починить пистолет. Отправляйтесь на остров Празднования за кристаллами. Дорога к ним разрушена (она начинается слева от храма). Перепрыгивая со скалы на камни, плывущие по лаве, и обратно, вы рано или поздно доберетесь до озера, на дальнем берегу которого находится зелёный кристалл. На скалах после каждого удачного прыжка «сохраняйтесь». Перелетите через озеро и нарубите киркой кристалл. Теперь ваш пистолет исправен.

Летите на остров Франкосов. Доберитесь до завода по производству газоджема. Как туда попасть, вы уже знаете. Идите к воротам, убейте охрану и войдите в здание. Убейте охранников около рубильников. Стреляйте по рычагам из пистолета, пока дверь не откроется и вы не сможете пройти дальше (слева направо: первый вверх, второй вниз, третий вверх, четвертый вниз). Выходите на причал, убейте всех и идите на цеппелин.

Приземлившись, убейте киллера, который давно ждет вас (лупите его красным мячом). Спуститесь вниз. Переключитесь в режим осторожности, залезьте на тележку и аккуратно бросайте мяч, чтобы убить учёного. Таким же способом отключите защитный барьер. Выходите наружу и всех убейте (или же воспользуйтесь заклинанием Защиты). Перебегите мост, обойдите здание слева и отыщите вход в пещеру.

Зайдите в пещеру и идите по рельсам вниз. Убейте всех стражников и соберите все алмазы (они - на островках среди лавы и среди черепов). Собрав алмазы в лаве, идите в пещеру, вход в которую находится около рудокопа в верхнем левом углу экрана. Соберите там все алмазы. У вас должно быть не меньше четырех алмазов. Идите направо и вверх, остерегаясь светлячков. Около двери убейте охрану и возьмите ключ.

Заходите в дверь. Возьмите второй фрагмент. Набегут рудокопы с кирками — убейте их всех.

Идите к выходу из пещеры. Некоторых врагов можно облететь, чтобы не тратить силы и время на борьбу с ними. Теперь выходите из пещеры и бегите налево (относительно экрана) мимо большого сооружения вроде шахты к той части острова, которая находится на карте в левом верхнем углу. На развилке возьмите левее.

Поговорите с жителями, слоняющимися около пещеры. В пещере сначала поговорите со стариком у входа. Теперь поверните налево и спуститесь по лестнице. Пройдите в открытую дверь около лестницы и возьмите с вешалки перчатку Ванни, а со стола - торт для старика.

Вернитесь к старику и отдайте ему торт. За это вы получите ключ от часовни.

Идите в дверь наверху, поднимитесь по лестнице и зайдите в часовню. Там поговорите с Монком. Выходите и идите к тому выходу из пещеры, откуда вы вошли. Слева от входа - комната горничной Монка. Она подарит вам песню паромщика.

Теперь бегите через каменный мостик к беседке. Войдите в нее и вызовите паромщика. За четыре алмаза он перевезет вас к Москвибисам. Поговорите с пчелой, она должна доставить вас к королеве Москвибисов. Чтобы доказать свою лояльность, покажите Кольцо Мятежников и пройдите испытание на правду. Вы должны использовать заклинание Молнии. Шары взорвутся и появятся два ключа. За средней дверью лежит новое оружие. Неожиданно вы попали на поле боя. Бегите налево. Там вы увидите пустой белый шестигранник (дверь Москвибисов). Прыгните в него, а в следующем помещении идите левее и вверх. Дойдя до пролома в стене, лезьте в него. Увидев в полу белый разрыв, куда спускается веревка, пока не прыгайте туда (это выход к причалу).
Перейдите мост и идите к зданию. Около скал поищите алмазы. Когда зайдете внутрь, идите направо и наверх, к лифту.

Поднимитесь наверх и идите направо вдоль ограды до лестницы, ведущей наверх. Убейте летающего моржа, отбивая перчаткой Ванни мячи, которые он будет бросать в вас. Возьмите ключ, спуститесь и откройте сейф с третьим фрагментом.
Теперь бегите обратно во дворец и спуститесь вниз по веревке. Соберите алмазы около скал и на полянке. Вызовите паромщика и плывите на остров Вулкана.
Соберите алмазы на первом острове. Чтобы добыть алмазы, виднеющиеся в глубине, воспользуйтесь протопаком и перелетите сначала на второй остров, а потом через лаву вернитесь на первый. Теперь доберитесь до третьего острова. Для этого подойдите к лаве, вытекающей из горы (похоже на водопад). Внизу маленький островок. Прыгните на него, а с него — на каменную платформу, которая плывет по лаве. Она довезет вас до выступа на третьем острове.

Идите в пещеру и поговорите с беглецами. Вы узнаете, где находится королева Москвибисов. Вернитесь на первый остров и вызовите паромщика. Отправляйтесь на остров Ванни.

У самого места высадки кто-то лежит и стонет. Вылечите его рогом здоровья — и получите алмаз и ценную информацию. Идите в пещеру, где раньше искали алмазы. Запрыгните на ленту транспортера рядом с разгружающимся паровозом. Поднимитесь наверх и залезьте в окно. Убейте рабочего и переключите рычаги так, чтобы контейнеры не закрывались крышкой, а лента транспортера остановилась.

Залезьте в ящик. Когда он остановится, запрыгните на лестницу, которая ведет на крышу. С этой крыши перепрыгните на соседнюю и спуститесь в люк.



Поговорите с королевой Москвибисов. Возьмите ключ и выйдите из здания (чтобы открыть дверь, бросьте мячом в рубильник). Теперь проберитесь на причал сквозь скопище врагов и вызовите паромщика.

Вернитесь в деревню Москвибисов, во дворец. Поднимитесь по канату, найдите трон (к нему ведет ковровая дорожка) и убейте монстра, который нагло занял его.

Ключом откройте дверь. Поднимитесь на лифте, убейте охрану и идите направо. Упав вниз, включите протопак и летите на платформу с рычагом. Убейте моржа, используя перчатку Ванни.

Включите переключатель и быстро летите в дверь, иначе она закроется. Идите вперёд, поднимитесь по лестнице, убейте солдат и возьмите ключ.

Зайдите в башню и поверните вентиль. Бегите на лестницу (там открылась дверь). Убить солдат с саблями вы пока не сможете, поэтому проскользните мимо них и бегите наверх. Снова поверните вентиль. Войдите в открывшуюся дверь, убейте пулеметчика и возьмите ключ.

Спрыгните вниз, убейте всех врагов, откройте дверь и спуститесь на лифте. Там вы встретите императора. Хотя вы и убьете его, он успеет включить реакторы. Ваша планета в опасности, поэтому Сенделл свяжется с вами. Поднимите ключ, оставшийся от диктатора, и возьмите меч, что лежит на зеленом постаменте. Теперь вы сможете убить солдат с саблями.

Поднимитесь наверх, прикончите солдат с саблями, заберите ключ и откройте дверь. Бегите наверх. Чтобы вас не скинул охранник, подойдите к нему поближе, а потом быстро отойдите. Он спрыгнет вниз, и вы сможете беспрепятственно подняться по лесенке. Возьмите в комнате колесо Путешественника.

На космодроме сядьте в космический корабль императора. У вас чудесная компания - секретарша императора.

Перед дворцом убейте охрану, возьмите ключ и войдите. Во дворце пройдите прямо до упора, а потом налево до конца и в широкие двери справа. Ключи берите в сундуках или убивая стражу.

В Тронном зале убейте охрану и разрушьте статую. Монстра можно сразить мечом. Заберите ключ, откройте сундук, возьмите четвертый фрагмент и огненный мяч. Выйдя из Тронного зала, поверните налево и идите до конца, а потом направо до выхода.

Поспешите вниз, на пирс, и отправляйтесь на остров Празднования. Зайдите в Храм и положите четыре фрагмента на огонь, горящий посредине. Выйдите из Храма и смотрите мультфильм.

По колоннам запрыгните на книгу и бегите за Фанфроком. Внутри убейте всех. Можете использовать заклинания Молнии и Защиты, но учтите: прежде, чем вы сможете воспользоваться ими снова, должно будет пройти некоторое время.

Идите налево, к пультам. Их нужно отключить в таком порядке: второй, первый, четвертый, третий. Кнопка рядом с пультами снова включает их, не нажимайте на нее. Включите большой рубильник справа, это позволит вам освободить волшебников.

Впрочем, эпизод со спасением волшебников бывает не всегда. Если волшебников нет, то и прохода к лифту тоже не будет. В этом случае нужно взорвать решётку мега-пингвином и пройти в брешь, сделанную волшебниками или мега-пингвином.

Поднимитесь на лифте, посмотрите мультфильм и спуститесь на лифте вниз.

Напротив лифта вы увидите яму. Прыгните в нее — и вы очутитесь на этаж ниже. Убейте слона с ракетами, чтобы взять ключ, и бегите через решётку.

Снова уничтожьте слона-ракетчика, возьмите ключ, откройте решетку, пробегите через мост и убейте Фанфрока и его двойников. Пока вы не убьете настоящего Фанфрока, будут появляться его копии. Разделавшись с врагами, подойдите к краю скалы.

Игра закончена! Детей спасёт Джеромо-Балдино. А вам останется посмотреть финальный мультфильм.

Павел Мизинов

ODDWORLD INHABITANTS: ABE'S ODDESSY

Разработчик	Off World Entertainment
Издатель	GT Interactive Software
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	аркада
Рейтинг	★★★★★★★★★★

Операционная система - DOS или Windows 95.
Процессор - Pentium 120 (желательно - Pentium 133).
Оперативная память - 16 Мб (желательно - 32 Мб).
Привод CD-ROM — четырехскоростной (желательно - восьмискоростной)
Видеорежим — SVGA 640 x 480 16-bit color (желателен 3Dfx).
Прочее оборудование - gamepad, джойстик.

Непонятно, почему среди , бытует мнение, что аркада — это игра для новичков. Считается, что, если вам необходимо привыкнуть к клавиатуре, научиться быстро реагировать и вовремя жать на клавиши, то нужно начинать с аркад, потом переходить к более серьезным жанрам. В этом, конечно, есть доля истины: по сравнению с 3D-action «бродилки» обычно кажутся игроманам простенькими, без наворотов. Поэтому они столь редко привлекают к себе внимание играющей публики. Несмотря на все это, компании продолжают выпускать многочисленные аркады, и некоторые из них становятся непреходящими хитами. Достаточно вспомнить Jazz Jackrabbit, Abuse, Lion King и Aladdin, которые в свое время радовали далеко не только начинающих игроманов. Но теперь этот список можно пополнить еще одной действительно достойной внимания игрой: Abe's Oddysee, которая определенно покажется интересной и начинающим игроманам, и профессиональным игрокам.

Это, по-видимому, первая часть будущей серии под названием Oddworld Inhabitants. В ней вы не увидите людей, здесь они никому не известны. Здесь господствуют инопланетяне. Добро пожаловать в их мир, человек!

Предыстория

О, «фермы грыж»! Какое сладостное название. Как ярко оно характеризует то прекрасное место, в котором совсем недавно работал наш милый персонаж, худощавый зеленоватый инопланетянин по имени Эйб (Abe). Собственно говоря, его сородичи больше нигде и не могут работать.

Эйб - не единственный представитель расы Мудоканов (Mudokons) на этом милом предприятии, почти вся его раса принимает участие в производстве всяких вкусностей: «многочисленных чавкалок» (Much Munchies), «пирожков из парамайтов» (Paramite pies) и «тортиков из скрабов» (Scrab cakes). Эйб очень дорожил своей работой.

Но в один прекрасный вечер он узнал, что мясо «чавкалок» закончилось (по-видимому, их съели многочисленные обитатели вселенной), а объемы продаж прочих продуктов резко падают. Но Эйб знает, что есть мудрое существо Моллок (Mollock), управляющее фабрикой. Оно уж точно что-нибудь придумает. И Моллок действительно придумал: пустить на мясо всех Мудоканов. Впрочем, Эйб считает, что ему и прочим Мудоканам уми-

рать еще рано. Он должен сбежать сам и спасти всех своих дру-- зей и родственников.

Спасением драгоценных жизней Мудоканов вам и придется заняться. Только сразу отбросьте надежду выйти через парадный вход: Эйба засекли и теперь вряд ли отпустят живым.

Главное меню

GAMESPEAK - посмотреть и послушать, как говорит Эйб;

BEGIN - начать игру;

LOAD - продолжить игру с ранее запомненной позиции;

OPTIONS - опции:

Controller - переназначение клавиш управления;

Sound - контроль звука.

Меню в игре

Пауза в игре вызывается нажатием Esc. Во время паузы доступны следующие функции:

CONTINUE - вернуться в игру;

SAVE — сохранить игру;

CONTROLS — просмотреть ранее назначенные клавиши;

QUIT - выйти в главное меню.

Особенности сохранения

В игре предусмотрены контрольные точки, по прохождению которых игра автоматически записывается. В случае вашей безвременной кончины вам просто предстоит повторить все действия, начиная от последней контрольной точки. О пересечении очередной линии Checkpoint вы узнаете, увидев желтый ромбик, взлетающий куда-то вверх. Если у вас нет никакого желания начинать каждый раз после выхода игру сначала, советуем по прохождению каждой контрольной точки записываться с помощью Save в меню. В этом случае вы сможете просто загрузить игру с помощью опции Load в главном меню. После загрузки вы окажетесь на последней пройденной вами контрольной точке, при этом все монстры, ранее вами убитые, будут мертвы, а все сбежавшие рабы - спасены.

Клавиши

Управление Эйбом

← и → — идти вправо или влево.

↑ — подпрыгнуть; залезть наверх; посмотреть подсказку, написанную в терминале (напоминает компьютер с изображением четырехпалой руки); ехать вверх на лифте.

↓ — сесть; поднять предмет (чтобы поднять его, сидя немного сбоку, нажмите «действие» — Ctrl); ехать вниз на лифте; спуститься вниз. Из позиции «сидя» можно делать кувырки: для этого надо просто нажимать направление.

Ctrl — действие (активизировать или отключить мину, дернуть рычаг, подобрать сбоку предмет).

Alt — бесшумное передвижение. Удерживая Alt + направление, вы сможете бесшумно проходить мимо невидящих вас и просто спящих монстров.

Shift + <- или -> - бег.

Enter - присесть / встать. Используется в случае, когда вам из режима бега надо резко перейти в режим кувырков.

Space — прыжок. Прыжок на бегу: удерживая **Shift** и направление, нажмите **Пробел.**

z — бросок. Если у вас есть камень, мясо или бомба, то, удерживая z и нажимая направление, вы сможете это бросить. Причем имеет значение, сидите вы или стоите. Потренируйтесь над бросками: выясните, из какой позиции на какое расстояние вы можете бросать предметы.

1 - 8 — разговор:

1 - Привет (Hello).
2 — Следуй за мной (Follow me).
3 - Жди (Wait).
4 - Злиться (Angry).
5 - Смех (Laugh).
6 - Свист.
7 - Пук.
8 — Другой свист.



Используется речь для общения с рабами, для привлечения внимания монстров и для называния паролей.

0 — медитация. Используется для открывания птичьих порталов и для гипнотизирования слизняков. А также позднее она вам понадобится для того, чтобы вселиться в шарик, бьющий по колокольчикам, и таким образом открывающий дверь. Пароль для колокольчиков обычно сообщает вам какой-то терминал на этом же уровне.

Чтобы заставить раба упасть в яму (сам он ни слезать, ни уж тем более подниматься не может), надо встать на другой конец ямы или на дно ее и приказать ему следовать за собой (2).

Управление загипнотизированным слизняком

←и→ — движение вправо и влево.

Shift + ←/→ — бег.

↑и↓ — езда на лифте вверх и вниз (не забывайте, что слизняки, как и рабы, не умеют залезать наверх или спускаться. Они только падают).

Ctrl — совершить действие.

Z — стрелять из пулемета.

Из речи вам может понадобиться только 7 — отдать рабам команду пригнуться. После этого вы сможете спокойно стрелять, не боясь задеть кого-нибудь из своих друзей.

В случае, если вам необходимо привлечь к себе внимание другого слизняка, просто поздоровайтесь с ним (1). Но только не надо забывать, что он сразу постарается вас пристрелить (видимо, не приучен к вежливости.)

Чтобы избавиться от ненужного более слизняка, надо либо уничтожить его, сбросив в яму или подставив под пули, или же продолжить медитацию. В этом случае его просто разорвет на кусочки.

Ваши противники

Slig (слизняк) - наиболее часто встречаемый противник. Мутант со смешными щупальцами вместо носа и совсем не смешным пулеметом. Единственное существо, поддающееся гипнозу.

Slog (трудяга) — нечто, отдаленно напоминающее собаку с челюстями зубастиков.

Scrab (царапка) - наиболее опасный противник. Бегает как лошадь, клюет насмерть, не поддается гипнозу и очень глупый. Видимо, все ушло на силу, для мозгов места не хватило.

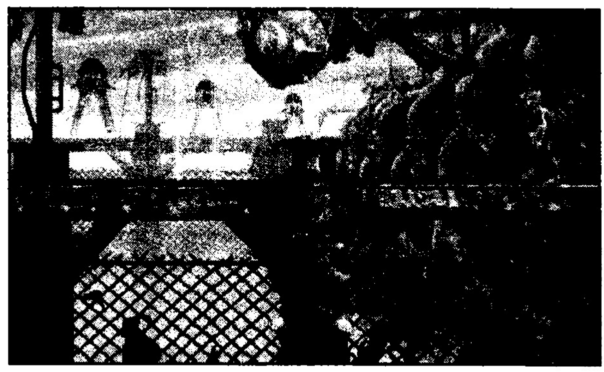
Paramite напоминает паука, только размером побольше, да и злобы в нем хоть отбавляй. Никогда не нападает первым: следует за вами на определенном расстоянии. Вы от него — он за вами, вы за ним — он от вас. Нападает лишь тогда, когда дальше ему отступать некуда. Обожает мясо.

Bat - это летучая мышь. Ее крайне трудно уничтожить из-за маленького размера. Если коснется вас, придется начинать всё с последней контрольной точки.

Летающие роботы. Эти неприятные штуки мешают вам гипнотизировать слизняков и открывать проходы. Стреляют в вас электрическим разрядом, который хотя и не убивает, но прерывает медитацию.

Bees (пчелы) — как и летучие мыши, крайне вредные существа, но вредят они и вам, и врагам. Поэтому при желании можно заманить монстра в ловушку, где его до смерти закусают пчелы.

Помощники



Elum - животное, одновременно напоминающее лошадь и верблюда, только на двух ногах. Двигается очень быстро, прыгает намного дальше, чем Эйб. Без него вы не обойдетесь.

Некоторые мудоканы дают вам оружие - красный, расходящийся во все стороны круг, который уничтожает всю вражескую технику на экране. После того, как вы пройдете Скрабанию и Парамонию, вы сможете получить другое супероружие: синий луч, уничтожающий на экране все вражеское.

Техника, наносящая вред как вам, так и противнику

В игре встречаются мины разных видов:

Мина обыкновенная — приплюснутый аппарат, взрывающийся в случае прикосновения чего бы то ни было к нему (будь то камень, Эйб или несчастный монстр.)

Управляемая мина - мина с лампочкой наверху. Чтобы ее обезвредить, надо нажать на выключатель, когда лампочка будет зеленой. Чтобы активизировать, надо просто нажать на выключатель.

Часовая мина взрывается через определенное время после ее включения.

Летающая мина — самая неприятная. Летает по всему экрану, взрывается при столкновении.

Электричество. Попытка пройти сквозь него гарантирует мгновенную и почти безболезненную смерть.

Разрезатели. Несколько премилых ножей, постоянно опускающихся и поднимающихся. Ближайшее знакомство с ними не сулит ничего хорошего.

Достаточно большую опасность представляют ***ямы без дна.*** Если вы упадете в одну из них, то погибнете.

Средства борьбы с препятствиями

Граната. Взрывается через определенное время после того, как вы ее достанете. Приблизительно через семь секунд.

Камень. Используется для взрыва мин на расстоянии.

Мясо. Используется для отвлечения парамайтов. Только не забывайте про то, что они его очень быстро сжирают. Действуйте стремительно.

А также ***красный круг*** и ***синий луч.***

Прохождение

Не бойтесь умереть — это вам ничем не грозит. Просто придется пройти заново все, что было после контрольной точки.

Будьте внимательны! Старайтесь проверить яму перед тем, как грохнуться туда.

Если возможно, постараетесь загипнотизировать слизняка, а не убивать его. Это позволит вам расчистить дорогу.

Если все идет нормально, то есть ни один раб не погиб, сохраняйтесь сразу по прохождению очередной контрольной точки.

Для быстрого передвижения лучше используйте кувырки (у них нет инерции). Только в случае, когда на скорости надо прыгнуть, используйте бег.

Жизни рабов для вас не менее важны, чем ваша собственная. Не спасете всех рабов — не получите хороший мультфильм в конце. Вот так!

Раб будет следовать за вами, пока ему позволят возможности или пока вы его не остановите, сказав: «Wait».

Внимательно читайте подсказки. Они многое могут прояснить.

Не торопитесь во время прохождения ловушек, а не то придется начинать все сначала.

Не висите на краю обрыва, если рядом есть летучие мыши.

Гранаты лучше использовать для уничтожения живого, а для уничтожения мин лучше использовать камни.

Если монстр не видит вас, то лучше крадитесь, чтобы он вас и не слышал. Порою это избавляет от множества неприятностей.

Дорога к порталу из птиц должна быть безопасной, когда вы поведете по ней рабов.

Если вы случайно спугнули телепортирующих птиц, перейдите на другой экран, а потом вернитесь, птицы прилетят обратно.

Если с потолка что-то капает, то, встав под эти капли и нажав ▲, вы наверняка залезете куда-то наверх.

В 95 % случаев, если вы сядете на краю ямы и нажмете , как бы попытавшись слезть, сможете сразу определить, есть ли дно у ямы. Если Эйб повиснет на руках, значит, можно смело слезать. Если нет, то эту яму лучше перепрыгнуть.

Будьте очень аккуратны! Если на экране два слизняка и вы попытаетесь их загипнотизировать, это подействует лишь на одного из них, а второй его сразу же пристрелит. Это не страшно, главное - чтобы в этой перестрелке не пострадали рабы на экране.

На ***первом уровне (Rupture Farms)*** смотрите внимательнее: если вдруг увидите бочки, загораживающие немного экран, то, скорее всего, встав за них и нажав , вы спуститесь в секретное помещение. На этом этапе вы будете осваивать азы управления игрой. Внимательно читайте подсказки.

Второй уровень (Stockyard Escape). Итак, фабрика позади, но зато впереди еще масса неприятностей, с которыми вам так или иначе придется справиться. Не забывайте прятать-

ся в тени. Для этого вам просто надо подойти к темному месту и встать там, не двигаясь. В этом случае вас не заметят.

Третий уровень - это древний город Мудоканов ***(Monsaic Lineas).*** Особых опасностей здесь нет, но вам придется научиться запоминать пароли и произносить их в дальнейшем, когда потребуется. Иначе какой-нибудь добрый стражник на вас обидится и прибьет из рогатки. Не правда ли, будет обидно? Пароли произносятся очень легко: с помощью 6 и 8 поете нужный мотивчик, а по окончании жмете 7. Здесь же вам придется выбрать, куда идти дальше: в Парамонию или в Скрабанию. Что выбрать - неважно, вам все равно придется пройти оба этапа.

На ***четвертом уровне (Scrabania)*** вы будете постоянно иметь дело со Скрабами. Хотя они и кажутся с первого взгляда неуязвимыми, но на самом деле у них есть одна слабинка: увидев друг друга, они сразу бросаются в драку, и им становится на время не до вас. Пользуйтесь этим!

Также здесь вам придется впервые познакомиться с Элумом. Он ваш большой друг и помощник. Правда, он обожает мед, и отвадить его можно, лишь привлекая пчел. Чтобы оседлать его, надо заслонить его и нажать Чтобы слезть просто нажмите . Запомните! Нельзя общаться или медитировать, сидя на Элуме.

Пройдя этап, вы попадете в храм Скрабов. Здесь вам надо будет пройти все уровни, зажечь все факелы над закрытой дверью. И после этого пройти самый сложный этап, ранее недоступный.

На ***пятом уровне (Paramonia)*** вас ожидает масса парамайтов и куча неприятностей. Держайте!

Не забывайте про то, что парамайты обожают мясо и побегут за ним хоть в бездонную яму. Здесь тоже будет Элум и также, пройдя этап, вы окажетесь в храме, только теперь в парамайтовском. Пройдите все испытания, в том числе и главное. Это потребует от вас немалой сноровки.

Шестой уровень (Back to Stockyards) как бы является зеркальным отображением второго, но вот только опасностей стало раз в десять больше. Пожалуй, самый сложный этап во всей игре.

Седьмой уровень (Rescue Zulag). Снова любимая (?!) фабрика. Действуйте по принципу «Kill`em all». Оставляйте в живых и спасайте рабов, иначе в конце будет плохой мультфильм. Четыре очень не простых этапа, рассчитанные уже только на профессионалов, какими вы непременно станете к тому моменту.

Восьмой финальный уровень (The Board Room). Придется поспешить: время-то ограничено. Добегите до последнего несчастного раба и освободите его, обезвредив мины. За это вам положена магия. Дернув за веревку, вы провалитесь вниз. Как только грохнетесь, начните медитировать. Желаю удачи!

Послесловие

Игра поразительно интересна. Конечно, в этом немалая заслуга прекрасного звука, музыки и сюжета. Но при этом создатели умудрились сделать еще и само действие оригинальным, захватывающим и достаточно сложным. Поиграв в Abe's Oddysee, новички приобретут необходимый опыт, ну а профессиональные , возможно, изменят свое мнение об аркадах.

Алекс PcDuck

QUAKE II

Разработчик	id Software
Издатель	Activision
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	3D-action
Рейтинг	★★★★★★★★★★

Минимальные / Оптимальные требования
Процессор - Pentium 90 / Pentium 133.
Оперативная память - 16 Мб / 24 Мб.
Привод CD-ROM - четырехскоростной / восьмискоростной.
Видеоплата - 1 Мб / 2 Мб + 3Dfx.
Звуковая плата - совместимая с SoundBlaster, 8/16 бит.
Необходимое пространство на жестком диске - 25 Мб / 400 Мб.
Операционная система - Windows 95 + DirectX 5.0, Windows NT 4.0 + + Service Pack 3.
Мышь, джойстик.

Итак, вот оно перед вами - недавно вышедшее продолжение крутого 3D-боевика от фирмы *Id Software* - **Quake II.** Появление второй части этой столь популярной игры напомнило всем, что эра кровавых 3D-action еще не закончилась!

Выйдя из грязных и темных подземелий первого **Quake,** вы попадаете в мир просторных и светлых помещений **Quake II** с огромным количеством механизмов. В игре отлично проработанный графический engine («движок»). Она стала светлее, красочнее (это относится как к предметам, так и к монстрам), навороченнее и интереснее.

Quake II чем-то напоминает помесь **Terminator Skynet** (действие так же разворачивается на одной планете и в одной местности) и **Descent II** (монстры чертовски умные и меткие). Но в **Quake II** все же больше жизни. Прохождение уровней стало не таким однозначным, как в первой части игры (сначала в одну дверь, потом в другую, а за третьей — выход). Теперь каждый уровень состоит из нескольких частей-эпизодов, что делает игру намного сложнее. Например, вы идете в один эпизод, нажимаете там что-нибудь, затем идете в другой, ломаете там какой-нибудь генератор, а далее возвращаетесь обратно в первый и уже там находите дверь, ведущую на следующий уровень. За счет такого построения увеличивается объем одного уровня, например, один уровень **Quake II** равен примерно двум-трем уровням средней величины игры **Quake I.**

При возвращении обратно в эпизод, где вы уже были, можно встретить новых врагов, старые же остаются валяться на месте (если вы их, конечно, смогли убить)!

В **Quake II** множество нововведений (помимо массы различных механизмов). Например, в воде, прозрачная она или нет, вы прекрасно всем видны и уязвимы (что усложняет прохождение игры); появилось чувство «атмосферы разрухи», которое ощущается при повреждении электропроводки и некоторых механизмов; полностью изменился вид взрывов. Теперь вы видите красивый, объемный огненный гриб, который, поднимаясь, почти сразу же исчезает в воздухе. Оружие вы можете держать как посередине экрана, так слева и справа, в полностью 3D-руке, при этом сделан эффект живого человека (в роли

которого играете): вы постоянно поправляете оружие, которое держите в руке, стараясь положить его поудобнее для красивого и точного выстрела (естественно, на выстрел этот фактор никак не влияет).

Сохранились классические 3D-шные приколы. Например, убив солдата (человекообразного робота), вы можете понаблюдать его предсмертные судороги. Бывает и такое, что перед смертью у него хватает сил поднять базуку и несколько раз пальнуть в вашу сторону. Или еще: многие монстры имеют в своем распоряжении пулемет, поэтому прежде чем стрелять, им сначала приходится с громким лязгом его перезаряжать в течение примерно одной-двух секунд, что дает вам время для принятия каких-либо мер. Ко всякого рода приколам и эффектам можно прибавить и противное жужжание мух над разлагающимися трупами некоторых монстров: следы в воде, оставляемые летящими из автомата пулями.

В игре добавилось огромное количество кнопок, лифтов, ключей разных типов. Теперь, чтобы знать, что делать, вам придется чаще пользоваться компьютерной помощью (F1), где вы можете прочитать, какова главная цель вашей миссии на этом уровне; цель, которую вам надо найти в данный момент; сколько народу вы убили; какое количество целей обнаружили и все ли секреты открыли.

Легенда

Умирающая планета Церберон. Кругом видны печальные последствия усиленного загрязнения атмосферы промышленными отходами заводов и фабрик. Тяжело дышать — воздух пропитан ядами и радиоактивной пылью. Населяющая планету цивилизация строггов, во избежание полного вымирания, переоборудовала сама себя в полуроботов: из людей они превратились в чудовищ. Животный и растительный миры планеты практически уничтожены (осталось несколько сильно мутировавших видов животных).

В городах, состоящих из заводов и фабрик, нет никого живого. Только огромное количество труб ежеминутно выбрасывает в атмосферу планеты новые порции загрязняющих веществ.

Природные ресурсы планеты Церберон исчерпаны, запасы пищи подходят к концу, рождаемость на нуле и нужны новые гуманоиды для создания роботов. Верховный правитель Церберона Макрон обратил свой взгляд в космос, чтобы найти планету, пригодную для выживания.



К несчастью землян, такая планета очень быстро была найдена. Строгги рассчитали, что природных ресурсов Земли хватит им надолго, а люди и животные пригодятся для еды и превращения их в роботов.

Чтобы поближе ознакомиться с Землей, строгги открыли специальный шлюз, состоящий из подпространственного туннеля и ворот по обе стороны. Теперь им достаточно пары часов, чтобы очутиться на нашей планете. Вскоре было осуществлено и

пробное нападение. Из глубины космоса был выслан десант для захвата пленных. Строгги не только забрали всех, кто остался в живых, земля буквально горела на их пути.

Земляне не остались в долгу. Был создан отряд специального назначения, состоящий из отборных солдат. Собрав скудные сведения о планете и цивилизации строггов, они отправились в путь. Каждый воин занял место в своей космической шлюпке и путешествие началось.

Но при подлете землян к Церберону строгги нанесли удар по нашему космическому кораблю. Космические шлюпки разлетелись в разные стороны. Ваша же — получила серьезные повреждения. С большим трудом вам удалось приземлиться. Связь с вашим командованием и товарищами давно уже прервалась. Вы один в этом враждебном мире, но у вас есть задание - вывести из строя межпланетный шлюз, открывающий строггам путь к Земле, и уничтожить их предводителя и идейного вдохновителя Макрона.

Главное меню

Game - начать игру: сначала выберите уровень сложности (easy — легкий, medium — средний, hard - сложный);

- load game - загрузить ранее сохраненную игру:
- save game - сохранить текущую игру;
- credits - информация об авторах игры;

Multiplayer— сетевая игра:

- join network server — присоединиться к сетевой игре (вы звоните на компьютер-сервер):
- start network server — начать сетевую игру (ваш компьютер является сервером);
- player setup — выбрать персонаж, за который вы будете играть;

Options — настройки: регулировка уровня звука, скорости мыши, а также включение и выключение следующих функций:

- always run - постоянный режим бега;
- invert mouse - поменять клавиши мыши;
- lookspring - сразу возвращает ваш взгляд вперед после того, как вы отпустите клавиши взгляда вверх и вниз или соответствующую клавишу мыши. В противном случае вы должны продвинуться вперед на шаг или два прежде, чем ваш взгляд вернется обратно. Эта функция не работает, если вы находитесь под водой;
- lookstrafe - если вы пользуетесь клавишами взгляда вверх или вниз, то эта функция заставит вас сделать шаг в сторону вместо поворота, когда вы попытаетесь повернуть влево или вправо;
- tree look - эта функция позволяет вам не нажимать на клавишу мыши, когда вы хотите посмотреть вверх или вниз в то время, пока вы пользуетесь мышью;
- crosshair вид прицела.

Белые надписи внизу экрана означают:

- customise controls - изменить значение клавиш, заданных по умолчанию;
- reset defaults — вернуть установки игры, заданные по умолчанию;

go to console — перейти на консоль, где можно посмотреть все сообщения игры и ввести команды, которые нельзя задать с помощью меню;

Video - выбор видеодрайвера и разрешения экрана, размер экрана, яркость;

apply - сохранить сделанные изменения;

Quit — выход в Windows 95.

Управление

Ctrl / левая кнопка мыши - огонь;

↑ / правая кнопка мыши - вперед;

↓ — назад;

← — поворот налево;

→ — поворот направо;

Shift — включить/выключить режим бега;

, / . — передвигаться по прямой влево/вправо;

Alt + ↓ / **Alt** + ↑ / средняя кнопка мыши - передвигаться по прямой назад/вперед;

Alt + ← / **Alt** + → / средняя кнопка мыши - передвигаться по прямой влево/вправо;

Пробел — подпрыгнуть;

C — присесть, ползти;

Delete/Z — опустить голову;

Page Down/A — поднять голову;

T — послать сообщение другому игроку при сетевой игре;

End — возвращение головы в центральное положение;

Insert — включение управления головой с помощью клавиатуры;

Tab — показать инвентарь;

[/] — выбор инвентаря;

Enter — использование инвентаря;

Backspace — выкинуть какой-нибудь предмет из инвентаря (может пригодиться только в сетевой игре);

/ — включить следующее оружие;

F1 — помощь;

F2 — сохранить игру;

F3 — загрузить ранее сохраненную игру;

F4 — изменить значение клавиш;

F5 — выбор параметров для сетевой игры;

F6 — быстрое сохранение;

F9 — быстрая загрузка игры;

F10 — выход в Windows 95;

F12 — Сохранить экран в pcx-формате.

Оружие

Blaster (1) - бластер (энергетический пистолет). Является единственным оружием в вашем арсенале, не требующим боезапаса. Не отличается ни большой скорострельностью, ни убойной силой, но им вполне можно воспользоваться как осветительным прибором. Кроме того, им имеет смысл пользоваться при обстреле врагов из-за укрытия, когда можно не опасаться их приближения.

Shotgun (2) — дробовик с дисковым магазином. Стреляет медленно, максимальное количество патронов - 100. Дробовик намного превосходит бластер при стрельбе в упор, когда дробины еще не успели разлететься в стороны.

Super shotgun (3) - двуствольный дробовик. Одновременно выплевывает два заряда, при стрельбе в упор враги получают очень серьезное ранение. Как результат, очень эффективно при охоте даже на больших монстров.

Machine gun (4) — автомат. Боезапас - 200 патронов. Метко стреляет на дальних расстояниях. Вблизи же лучше иметь в руках что-нибудь покруче. Имеет большую отдачу.

Chain gun (5) - скорострельный пулемет с вращающимися шестью стволами. Стреляет очередями. «Жрет» те же патроны, что и автомат, но в шесть раз быстрее (по понятным причинам), а так же в самый разгар событий, прежде чем смениться на другое оружие, слишком долго прекращает вращение ствола.

Hand grenade (G) - ручная граната. Поверните две ее половинки, чтобы активизировать таймер предохранителя, и бросайте. Чем дольше вы ее держите в таком виде, тем дальше вы ее бросите. Только не забудьте бросить ее куда-нибудь, а то она может и в руках взорваться! Преимущество гранаты в том, что, кидая ее, вы не производите никакого шума, следовательно, монстры не смогут быстро выследить вас.

Grenade launcher (6) - гранатомет. Стреляет уже знакомыми гранатами. Боезапас — 50 гранат. Им хорошо подрывать стены и поражать дальние мишени. Советуем не использовать его в закрытых тесных помещениях.

Rocket launcher (7) - переносная ракетная установка. Боезапас - 50 ракет, которые, в отличие от Quake I, никакого отношения к зарядам гранатомета не имеют. Не используйте ее в ближнем бою. Вкупе с Quad Damage отлично зарекомендовала себя при разборке с главным боссом Макроном

Hyper blaster (8) - гипербластер (энергетический скорострельный пулемет). Очень сложная и мощная штука, отлично действует на больших расстояниях. Боезапас - 200 энергетических единиц. Как и скорострельный пулемет, долго останавливается.

Rail gun (9) — энергетическая пушка. Стреляет очень мощным потоком электронных частиц, сконцентрированных в одном пучке. Перезарядка этого оружия производится легким взбалтыванием энергоаккумулятора (самой пушки). За раз расходуется один спецпатрон. У этого оружия эффективность огромна, так как его отчетливый винтообразный след способен прошивать несколько монстров сразу!

BFG (0) - усовершенствованный вариант DOOM-овского BFG9000 - BFG10K. Эта штучка расходует за раз 50 энергетических единиц. Выпущенный ею снаряд ярко-зеленого цвета, чем-то похожий на шаровую молнию, медленно летит, а на ходу лазерными лучами того же цвета впивается во все, что только можно убить.

Инвентарь

Помимо разбросанных повсеместно аптечек (health), защитных костюмов (armor), разных типов снарядов (shells, cells, bullets, grenades и ro-ckets) и прочих вещей, ко-

торые вы будете собирать, проходя мимо них, вам дается вспомогательный инвентарь различного назначения.

Если вы играли в **Quake I,** то, наверное, помните: когда вы брали какой-либо предмет, временно увеличивающий мощность вашего оружия, или, например, делающий ваш бронежилет супернепробиваемым, вы не могли управлять включением и выключением его действия (он работал в течение какого-то времени с того момента, как вы его подобрали). Теперь же, в **Quake II,** вам дана возможность накапливать инвентарь и использовать его в любое удобное для вас время.

Инвентарь включает в себя несколько вещиц, которые могут пригодиться в той или иной ситуации. Всего их девять видов:

Quad Damage - всем известный значок в виде буквы Q, пришедший сюда из первого **Quake.** Включив его, вы почувствуете, что мощность оружия увеличилась в несколько раз. Применять его лучше в борьбе с большим количеством монстров.

Invulnerability — значок, похожий на крылатый черепок. Применив его, вы станете неуязвимым. Эффективен в борьбе с трудно убиваемыми монстрами и боссами.

Silencer универсальный глушитель, подходит к любому виду оружия (кроме ручных гранат). Его использование поможет вам скрыть от противника свое месторасположение.

Rebreather - водолазная маска одноразового применения. Используется только под водой. Запас кислорода ограничен!

Environment Suit - герметичный защитный костюм одноразового применения. Сделан из отличного материала, способного временно защитить вас от воздействия ядовитых жидкостей и кислот.

Energy Armor - энергетическая броня. Защищает вас от энергетического оружия врагов, однако при попаданиях в вас тратятся энергетические единицы («патроны» для гипербластера и BFG10K). Учтите, что энергетическую броню сначала надо включить (выберите ее в Inventory, потом задействуйте ее — функция «Use»).

Super-Adrenaline - ампула с адреналином. Введение адреналина в ваш организм полностью восстанавливает здоровье и увеличивает его значение на единицу. Соберите много таких ампул и к концу игры у вашего героя будет уже 110- 115 единиц жизни. Это уже попахивает RPG!

Bandoleer - патронташ. Увеличивает количество боезапаса, который вы можете нести, за исключением гранат и ракет.

Heavy Pack - рюкзак еще больше, чем патронташ, увеличивает размер несомого вами боезапаса для оружия (включая гранаты и ракеты).

Под конец стоит сказать еще об одной штучке. **Mega-Health** дает вам дополнительные очки жизни. Если уровень здоровья поднимется выше 100 %, то скоро «лишнее» здоровье начнет стремительно убывать, пока здоровье снова опустится до отметки 100. Вы не можете нести ее с собой, она начнет действовать, как только вы по ней пройдетесь.

Монстры

Поведение новоиспеченных монстров должно порадовать бывалых игроманов. Они стали намного умней и озлобленней. Если, например, вы не добьете какого-нибудь монстра и он захочет за вами побегать, обуреваемый жаждой мести (такое тоже иногда бывает), будьте уверены: он найдет вас, как бы вы от него ни прятались. А чтобы сделать это как можно быстрее, (монстры досконально знают свой уровень) он будет использовать да-

же лифты, чтобы дотянуться до вашей накачанной шеи.

Монстры стали не просто умными, а очень умными. Они не лезут напролом, нет, они теперь хотят жить. Это особенно заметно, когда монстр идет в атаку: увидев вас, он пытается спрятаться за окружающие предметы, а при отсутствии таковых - бежит по зигзагообразной траектории, как солдат специального назначения на открытой местности. Попасть в него при этом не так-то просто.



В отличие от людей, строгги не являются однородной расой. Они представляют адскую смесь захваченных в плен и обработанных с помощью радиоактивных элементов живых существ. Это помесь человеческой плоти и машины.

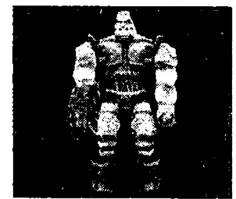


Монстров можно разделить на три категории:

сухопутные монстры — представлены самым большим количеством видов, и если уж они в вас стреляют, то с удивительной меткостью, особенно автоматчики. Так как в облике тех, что сделаны из людей, человеческого осталось мало, мы причисляем их к человекообразным роботам;



летающие монстры — обитают чаще всего на больших, открытых пространствах (видимо гнездятся на скалах, а осенью улетают на юг). Они, кстати, несколько опаснее всех остальных: из-за огромной высоты, на которой они находятся, их не очень-то увидишь, по той же причине в них труднее всего попасть. Прячутся в потолочных пазах и трещинах, а по меткости не уступают сухопутным. Любят нападать стаями;

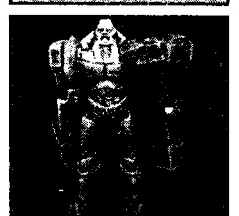


подводные существа - полная противоположность вышеописанным. В связи с обитанием в жидкой среде особыми скоростными качествами не отличаются, и уплыть от них - как нечего делать, но могут прийтись не каждому **игроману** по зубам.

Light Guard - охранник с бластером. Человекообразный робот четвертого класса (показатель мощности и живучести). Вместо кисти правой руки у него протез-бластер, способный только ужалить, но не убить. Эти монстры опасны тем, что часто атакуют группами или вызывают более крупных монстров в качестве подмоги. Одет в пуленепробиваемый шлем и бронежилет. Это самый слабый из всех монстров.



Shotgun Guard - охранник с однозарядным ружьем. Помесь человека и робота четвертого класса. Поражает своей тупостью. Любит пострелять в спину.



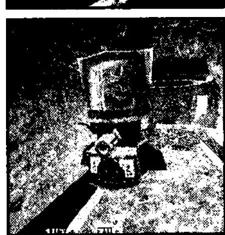
Machine Gun Guard - охранник, правая рука которого оборудована автоматом. Также относится к обычным роботам четвертого класса. Это одни из самых крутых человекообразных монстров названного класса. Они любят тренироваться в стрельбе и имеют самую высокую степень попадания.

Enforcer — прочный, накачанный человекообразный робот третьего класса. Причиняет значительный ущерб только за счет скорострельности своего единственного оружия - шестиствольного пуле-








мета-протеза. Становится очень опасным, если ему случайно отстрелить голову: предсмертные спазмы в его правой руке-пулемете могут привести к нерегулируемой стрельбе в вашу сторону. В ближнем бою способен наносить мощные удары своей пушкой.

Gunner - автоматчик. Один из отборных строггов-андроидов третьего класса, имеющий в своем арсенале автомат и гранатомет. Этот кибернетический террорист сжирает на завтрак несколько мутантов, чтобы хорошенечко поднабраться сил перед поединком с вами. У него есть единственная слабость: его пушке требуется пара секунд, чтобы открыться и начать стрельбу (надеюсь, намек понят).

Berserker — сумасшедший костолом. Человекообразный робот третьего класса. Его руки, сделанные из суперпрочного материала, являются опасным оружием: правая заострена, а левая имеет форму молота. Передвигается этот робот с очень высокой скоростью. Он способен догнать вас и размазать по ближайшей стене.

Iron Maiden — женщина-андроид третьего класса. Имеет такую же мощность, что и автоматчик. Вооружена ракетной установкой-протезом, на другой руке — острейший коготь-бритва.

Gladiator — гладиатор. Очень мощный робот второго класса на двух механических «страусиных» ногах. На месте правой руки у него энергетическая пушка, в левой же - окровавленный двойной зажим, которым он пользуется лишь в ближнем бою. Если у него будет хотя бы немного времени для того, чтобы прицелиться, у вас останется меньше секунды, чтобы куда-нибудь спрятаться!

Parasite - паразит. Четвероногий механический зверь второго класса с человеческой головой. Очень опасен своим единственным оружием — впивающейся в тело трубой-языком, через которую он сразу начинает высасывать вашу жизнь огромными порциями.

Medic - медик. Обладает способностью оживлять мертвых строггов. Этот киборг второго класса внешне немного похож на гладиатора, перемещается на двух гидравлических ногах, вместо правой руки имеет скорострельный гипербластер, а левой может воскрешать монстров.

Brains — ходячий мозг. Дефектный, хромающий киборг второго класса мощности, мутировавший при странных обстоятельствах в процессе изготовления одних из самых лучших монстров первого класса. Заметив вас, включает систему зашиты, и при каждом вашем выстреле становится видно зеленоватое защитное поле. Способен отнять у вас жизнь своими отвратительными щупальцами, которые спрятаны внутри его уродливого тела. Единственный его недостаток - плохо ходит без костылей.

Barracuda Shark — акулы барракуды. Изменились под действием радиации. Немного смахивают на земных акул. На вид приятное, саблезубое морское животное с вечно открытой пастью, острыми, как бритва, зубами и таким же острым хвостом. Место обитания - канализационные трубы с тихим течением. Чаще нападают стаями по три-пять особей, способны выпотрошить вас наперегонки за не-

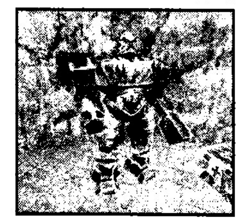
сколько секунд. Не особенно-то с ними веселитесь и не забывайте, что воздух есть только на поверхности, а жидкость не очень хорошо пахнет.



Technician — техник. Управляется живым мозгом, находящимся в красной сохраняющей жидкости, в верхней части корпуса. Его перемещение в пространстве осуществляется с помощью четырех двигателей ракетного типа, рядом с которыми находится арсенал из трех видов оружия: ужасающий протыкатель, клешни для разрывания любых материалов (в том числе и человеческой плоти) и лазерная пушка.



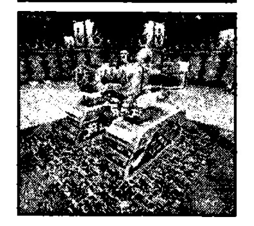
Техник может причинить вам очень много неприятностей, но его легко убить. Хороший выстрел из вашей двустволки в упор - и он уже начнет анализировать, сколько ошибок и помех произошло в его системе, а второй выстрел, может быть, выбьет ему микросхему, и он поймет как ошибался, назвав вас дураком.



Mutant - зверь-мутант. Постоянные токсические выбросы химических и нефтеперерабатывающих заводов строггов за несколько десятков лет привели это животное к полному видоизменению. Теперь вы можете наблюдать свирепого зверя, стремящегося задрать любое живое существо, встретившееся на его пути. При встрече с ним не давайте ему активно двигаться и прыгать на вас.



Flyer - небольшое двукрылое чудовище третьего класса мощности, состоящее из мозга и металлического корпуса-тела, способного летать. Чем-то напоминает орла. Перемешаются довольно-таки стремительно. Эти твари предпочитают нападать стаями, а на каждом крыле имеют по одной лазерной пушке.



Icarus — летающий киборг второго класса, полагается только на свой антигравитационный летательный аппарат за спиной и на лазерные пушки на плечах. Со своей прочной оболочкой, повышенной маневренностью и ненасытным аппетитом уничтожения он — просто воздушный ужас на открытых пространствах!



Tank - танк. Очень мощный двухметровый робот первого класса мощности, все манипуляторы которого, включая корпус, являются цельнометаллическими. Вооружен тремя видами оружия: автоматом, скорострельной лазерной пушкой и ракетной установкой на плече, которые использует весьма произвольно. Так же оборудован компьютером, тестирующим при повреждении все системы робота. Не маячьте у него перед носом, этот металлический зверь способен «утопить» вас в шквальном огне!



Tank Commander — командир танков. Специально разработанный тип суперроботов первого класса. Предназначен только для защиты внутреннего города. Для того чтобы справится с ним, заранее планируйте свои действия, а не идите напролом с базукой наперевес.

Помимо обычных монстров вам иногда будут попадаться так называемые боссы - улучшенные роботы первого класса:

Супертанк — гусеничный робот, оборудованный многоствольным

автоматом и бластерной пушкой. Всего на планете замечены два экземпляра: одного надо убить, второго найдете около ключа.

Кибермуха - летающий робот, выполненный так же в нескольких экземплярах. Оборудован скорострельным пулеметом, лазерной пушкой и ракетной установкой.

Робот-манипулятор Макрона - восьмиметровый козел на двух гидромеханических ногах. В арсенале имеет два крупнокалиберных скорострельных пулемета и залповое орудие, выпускающее шаровые молнии (как и ваша базука)

На спине у него сидит его хозяин - Макрон, главный босс игры. Когда вы убьете робота-манипулятора, он самолично вступает в битву. Макрон выглядит как голова, стреляющая мощным потоком электронных частиц, сконцентрированных в одном пучке (как ваша энергетическая пушка), с руками, в которых он держит аналогичное оружие. Может стрелять шаровыми молниями.

Прохождение

Первый этап

Уровень — Outer Base

За спиной у вас - рухнувшая шлюпка, на которой вы прилетели, слева - огромный сломанный столб. Идите налево и в выломанную дверь. Пройдите по коридору, придерживаясь левой стены, до трапециевидной двери. Поднимитесь по лестнице. Слева от нее большое сооружение — обойдите его. Перед вами будет дверь, нал которой нарисованы два желтых значка. Это лифт, вам - туда!

Уровень — Installation

Поднимитесь по пандусу (наклонная площадка, заменяющая лестницу) за столбом и идите по коридору до конца. Вы попадете в помещение с красной картой на стене. Найдите лифт и поднимайтесь на следующий этаж. Сразу поверните в проход справа. Идите по коридору до рухнувшего моста, спрыгните направо в воду и идите в трубу. В подземном помещении нажмите кнопку и прыгните в открывшийся колодец.

Уровень — Comm Center

Идите по канализационному туннелю до просторного помещения с водой. Там вас поджидает Enforcer. Убейте его, прихватите водолазную маску и спуститесь в воду. Там поверните направо и опуститесь в дыру в полу. Продолжайте двигаться направо и потом поднимитесь наверх. Вы окажетесь в секретной комнате. Там есть лифт, который доставит вас на уровень Lost Station.

Уровень — Lost Station (секретный)

Идите вперед, пройдите в дверь справа. Там остановитесь. Скоро приедет люлька, но не спешите садиться в нее, сначала прыгните вниз, в воду. Идите там в проход и вы попадете в секретную комнату.

Вернитесь к люльке. Когда она приедет в очередной раз, сядьте в нее и поднимитесь наверх. Войдите в дверь и идите наверх по наклонной дорожке. Когда подниметесь, не идите за угол, а повернитесь на 180 градусов и посмотрите наверх. Вы увидите кнопку в виде звездообразного яркого знака. Выстрелите в него, и наклонная дорожка поднимется. Быстро бегите по ней, заверните за угол и возьмите гам красный ключ. Вернитесь вниз и продолжайте движение. Минуйте очередную дверь и увидите зал с возвышением посередине. Поднимитесь на него на лифте и нажмите на клавиатуру рядом с решетчатым мос-

тиком. Мостик опустится, и вы сможете войти в закрытую комнату. Там лежит цель вашего похода - двуствольный дробовик. Возрашайтесь на уровень Comm Center.

Уровень — Comm Center

Вернитесь в комнату, где были Enforcer и водолазная маска. Отыщите там дверь. Поднимитесь по лестнице и поверните в туннель направо. В комнате с большим колодцем есть еще один проход - вам туда. Выходите на улицу. Обратите внимание на дверь прямо перед вами - вам придется к ней вернуться позже. А пока поверните в дверь слева от вас. Поднявшись на лифте, шагайте до конца, дорожка сама приведет вас в комнату со стеклянной стеной, за которой видно помещение с локатором. Вам надо изменить его положение, для чего нажмите на клавиатуру главного пульта управления навигационной системой. После поворота локатора справа от клавиатуры появится синяя карточка. Вернитесь на улицу и откройте дверь. Поднимитесь на лифте и, пройдя через двери, вы снова попадете в Installation.

Уровень — Installation

Дерните рычаг, чтобы опустить мост, и выходите отсюда через дверь слева на улицу к рухнувшему мосту. Не нужно переходить этот мост: зайдите в дверь справа. Перейдите небольшой мостик и идите по коридору. В конце вы увидите лифт, за которым находится выход с уровня. Здесь же вы можете отыскать два секрета. Чтобы достать первый, не переходите через мостик, а прыгните в воду - там проход, который приведет вас к треснувшей стене, Выстрелите в стену и возьмите оружие. Второй тайник находится в подвале, спустится в который можно по лестнице, если пройти мимо лифта дальше.

Второй этап - Warehouse

Уровень — Ammo Depot

Сначала идите в дверь, которая находится справа. Зайдя в комнату с ящиками, нажмите кнопку между ними и идите в открывшуюся дверь. В огромном складском помещении вы увидите перед собой поднятый лифт. Чтобы его включить, спрыгните вниз и нажмите там кнопку. Поднимитесь обратно, воспользовавшись другим лифтом. Теперь поднимитесь еще на один этаж.

В центре моста нажмите кнопку и посмотрите вниз - там выдвинулся мост. Прыгните на него и зайдите в дверь. Пройдя по коридору, вы окажетесь на очередном складе. Справа от входа есть небольшая комната. Чтобы снять защиту с двери, стрельните в мигающий сенсор. Зайдите в комнату и включите две кнопки Одна включит механизм, который пробьет проход в двери прямо, другая - откроет ход в секретную комнату.

Вам нужно в пролом на месте бывших дверей. Идите по коридорам, открывая двери, пока не окажетесь в комнате с ящиками. Прыгните вниз и идите в дверь. Пройдя по коридору и поднявшись на лифте, вы попадете в небольшую комнату с двумя висящими ящиками и кнопкой между ними. Нажмите ее и идите в противоположную дверь.

Спустившись на лифте и пройдя мимо двух дверей, вы увидите перед собой мост над лавой. Мост может опускаться, если нажать кнопку справа от входа (лучше всего заманить на мост побольше монстров и отправить их вниз немного погреться).

Пройдя этот убийственный мостик, вы попадете на затопленный водой склад. На одном его берегу находится дверь, на другом — кнопка. Так вот, сначала доберитесь до кнопки и нажмите ее, а только потом идите в дверь. Пройдя сквозь коридоры, в конце вызовите лифт и поднимитесь на следующий этаж.

Зайдите в ближайшую дверь и пройдите по мосту до конца. Вы должны, никуда не прыгая и не сворачивая, пройти через три двери (на вашем пути встретится круглое отверстие с лестницей, туда не лезьте — там вы уже были) и дойти до Т-образного моста. Справа, за дверью, у вас будут требовать энергетический кубический предохранитель (грубо говоря, ключ), а как раз слева (в новом эпизоде) вы его и найдете. Войдя в левую дверь, обратите внимание на коричневый куб справа. Выстрелите в него — под ним тайник.

Уровень - Supply Station

Идите все прямо и прямо, пока не придете на склад, где стоит большой цеховой кран-балка. Если вы приглядитесь, то прямо под ним увидите притаившегося монстра. Нажмите кнопку и смотрите, как этот кран опускает ящик на голову бедняги. Вам нужно по ящикам, которые находятся внизу на противоположной стороне, забраться вверх и нажать там кнопку. Спускайтесь вниз и смело заходите в дверь.

На складе, в конце помещения, отыщите лифт. На нем вы подниметесь к первому предохранителю. Подойдите нему и вытащите его из данного энергоблока. Все лазерные заграждения отключатся, и вы сможете смело следовать дальше. Пройдя несколько дверей, вы подойдете к лифту, где стоят ящики. Спустившись на нем, нажмите кнопку и идите в дверь, открывшуюся перед электрокаром.

Спрыгните в первый проем в полу, где ползет лента транспортера, и зайдите в следующее помещение. Перед вами вражеский секретный грузовой поезд, предназначенный для доставки боеприпасов по монорельсовой дороге в места активных боевых действий. Ваша задача: взяв второй предохранитель, вывести поезд из строя и обесточить дорогу. Для этого вы должны перепрыгнуть рельс. На противоположной стороне нажмите две кнопки - к вам выедет второй куб-предохранитель.

Спрыгните на рельсы под поезд и, нажав там кнопочку, поднимитесь по лестнице в маленькую комнатку, где ждет вас третий куб-предохранитель. Выйдите оттуда через отдушину, поднимитесь по лестнице - и вы увидите перед собой огромный склад. Слева от входа сложены желтые ящики, а среди них - один белый. Выстрелите в него, и откроется тайник. На этом складе есть также кнопка, включив которую, вы сможете попасть на этаж ниже.

Отсюда на лифте спуститесь в подвал и нажмите кнопку в освещенной комнате наверху. Поднимитесь на подъемнике и идите в дверь. За ней вас ждет четвертый (последний) предохранитель.

Зайдите на очередной склад. Вам надо подняться по лестнице на ящики и нажать там кнопку. Откроется дверь - идите туда. Поднимитесь на лифте и идите по коридорам и лестницам все прямо и прямо, пока не окажетесь в комнате с электрокаром. Снова поднимитесь на лифте и зайдите в дверь. Идите к двери с надписью Ammo Depot.

Уровень — Ammo Depot

Поднявшись по пандусу и пройдя в дверь, идите прямо. В комнате вставьте в контактное устройство (за красивой дверцей) один из предохранителей и поднимитесь на лифте. Теперь спуститесь по пандусу к двери, пройдите в нее, и вы попадете в следующий уровень.

Уровень — Warehouse

Вы в помещении, где выключен свет. Попробуйте осветить путь собственным нимбом, ну, а если вы не ангел — идите направо, придерживаясь слегка освещенной части коридора. Воткнув еще один предохранитель в контактное устройство, садитесь в лифт.



На втором этаже пройдите по мосту к двери, за которой находится большое помещение с транспортером. Пройдите по освещенному коридору до лифта и спуститесь в подвал, где надо вставить следующий предохранитель.

Поднимитесь снова в помещение с транспортером и по нему переберитесь на противоположную сторону. Поверните направо. Включите две кнопки, расположенные друг напротив друга, и идите к двери. Вас поднимет к ней небольшой лифт. Пройдите сквозную комнату — и вы окажетесь в мрачном зале с работающим наклонным транспортером. У вас остался последний энергетический предохранитель, который вставляется в контактное устройство, находящееся внизу.

Поднимитесь обратно и перепрыгните к наклонному транспортеру. Прокатитесь на нем наверх и нажмите там кнопку, включающую подъемный кран с ящиком в «лапах». Посмотрите, как он поставит ящик у двери, и теперь выстрелите в этот ящик. Проход открыт.

Пройдя пару дверей подряд, вы окажетесь у кнопки. Нажмите ее и спуститесь по спиральной лестнице. Там пройдите через дверь и в небольшом складском помещении отыщите компьютер, на клавиатуру которого вам надо нажать.

Идите к выходу со склада и, не доходя до двери, поверните в проход направо. Потом - сразу налево и до конца. Там кнопка, включающая движущиеся платформы. Напротив кнопки, на стене, есть вентиляционная решетка. Запрокиньте голову повыше - и вы увидите сенсор, открывающий ее. Выстрелите в него и поднимитесь по лесенке в секретную комнату.

Теперь, используя платформы, переправьтесь на противоположную сторону, пройдите в дверь и нажмите последнюю кнопку. Заходите в открывшуюся дверь и идите прямо к кнопке с надписью EXIT (ура, свершилось!). Нажмите на нее и прыгайте на транспортер с ящиками.

Третий этап - Jail

Уровень - Main Gate

Цель этого уровня - гигантская дверь, находящаяся на улице. Вы можете добраться до нее разными путями. А еще лучше скомбинировать эти два способа, чтобы открыть все секреты и добыть побольше оружия.

Первый способ. Выйдите на улицу и идите все время прямо, пока не придете к двери с надписью DC. Войдя в помещение, прямо перед собой вы увидите кнопку, нажав на которую, можно отрыть тайник в стене справа. Чтобы добраться до него, заберитесь на ступеньки, потом на приборы и прыгайте. Теперь идите дальше. Когда вы пройдете через сканирующее устройство, впереди, в помещении, включится охранная лазерная система. Чтобы не поджариться в лучах лазера, постарайтесь перепрыгнуть их, используя появив-

шиеся из пола островки. Отключить лазеры можно кнопкой, которая находится справа от лестницы. Идите дальше, пока не выйдете на улицу. В левом дальнем углу есть вход в помещение с лифтом. Поднимитесь наверх и нажмите кнопку в полу. Большая дверь откроется, и вы сможете пройти в следующий эпизод.

Второй способ. Начав уровень, выйдите на улицу и прыгайте вниз, в воду. Поплавайте немного под мостом, чтобы отыскать секретную комнату с оружием. Теперь найдите туннель в стене и плывите по нему до развилки. Поверните налево в канализационную трубу зеленого цвета, после чего окажетесь в отстойнике. Чтобы продолжить свое приятное путешествие по канализации, вам придется вылезть из зеленой жижи и через решетку в стене расстрелять мерцающий красноватым светом энергетический проводник. Прыгните в воду и плывите в соседнее помещение между лопастями остановившейся турбины. Оказавшись на поверхности жижи, на той стороне, отряхнитесь (от кого-то тут неприятно пахнет!) и идите по системе коридоров. В конце вы увидите лестницу. Стрельните по трухлявой крышке, закрывающей проход, и продолжите свое восхождение. В верхнем помещении вы наткнетесь на лифт, который отвезет вас к кнопке, открывающей большую дверь.

Уровень — Detention Center

Спустившись на лифте, идите в любом направлении на улицу. Там вы увидите здоровую дверь (не стучитесь в нее — она открывается специальным электронным ключом-микросхемой). Спуститесь по лестнице и возьмите в помещении синий ключ-микросхему. Откройте дверь. Вы попадете в небольшое помещение, все пути из которого ведут на улицу, где здания отделаны серым камнем (кстати, хорошенько запомните это место: вам не раз придется сюда возвращаться).

Перед вами три двери. Для начала идите в левую. Держитесь правее - и вы увидите значок **Quake** за лазерными ограждениями. Чтобы их убрать, нажмите кнопку в помещении справа. Соберите там все, что сможете, и идите в зал с тюремными камерами. Откройте камеры и убейте замученных солдат-однополчан - они вас об этом сами просят . От их трупов останутся патроны, гранаты и прочий нужный вам хлам. Дойдите до конца этого зала и нажмите на кнопку. Обойдите комнату и нажмите на кнопку на противоположной стороне. Вы открыли две двери в центральном помещении, где находится секретная комната. Зайдите туда, нажмите на третью кнопку - и вы попадете в тайник. Теперь идите в дверь с красивым желтым значком.

Уровень - Security Complex

Сначала идите вперед в здание. На втором этаже возьмите красный ключ. Здесь вам пока делать больше нечего, так что вернитесь на предыдущий эпизод.

Уровень - Detention Center

Вернитесь на улицу, где здания из серого камня, и зайдите в противоположную дверь. Пройдите по коридору налево - вы попадете в комнату с огромной решеткой в полу. Зайдите в дверь, и вы окажетесь у развилки. Если вы пойдете налево, то сможете неплохо экипироваться и подзаправиться оружием. Идите прямо - дойдете до лифта. Поднимитесь на нем и нажмите на клавиатуру компьютера. Теперь возвращайтесь в эпизод Security Complex.

Уровень — Security Complex

Идите направо в пещеру в скале. По пути нажмите на пульт управления мостом через лаву. Спуститесь в подземелье и зайдите в дверь.

Уровень — The Torture Chamber

Идите прямо, пока не попадете в помещение с кнопкой в полу. Сразу за ней - лифт. Вы можете сразу спуститься на лифте или же сходить к тайнику, который находится на улице справа, в закутке. Внизу - два коридора Чтобы не запутаться, встаньте спиной к кнопке лифта и идите в тот коридор, который будет справа.

Вам нужно спуститься сначала по одной лестнице вниз, а потом по другой (она находится сразу за поворотом направо, не пропустите ее). Теперь зайдите в дверь справа, и вы попадете в тюремный отсек. Идите вдоль камер до конца и поднимитесь на лифте. Для того чтобы достать CD-диск (играет роль ключа), нажмите на кнопку справа.

Идите в проход налево, никуда не прыгая и не падая. При этом вам на пути должна встретиться всего одна дверь. Вторую же вы откроете CD-диском. Попав в помещение с камерами пыток, прыгните вниз. В двух крайних камерах есть отверстия в полу, вам нужно прыгнуть в одно из них.

Через диафрагму-водозаборник залезьте в канализацию и плывите по трубе до помещения с крестом-автоматом, предназначенным для пыток. Нажмите на пульт управления, возьмите ключ слева от креста и идите в дверь. Перед вами компьютер с клавиатурой. Нажмите на нее и идите в дверь, находящуюся справа. Пройдите мимо одной двери и войдите во вторую. Идите прямо на следующий уровень.

Уровень - Security Complex

Идите по дорожке, никуда не прыгайте и не отвлекайтесь на посторонние двери и проходы, пока не окажетесь на улице. Вы должны зайти в дверь, рядом с которой валяется упавшая космическая шлюпка.

Уровень — Guard House

Идите мимо камер до конца помещения и поднимитесь на лифте на второй этаж. Идите в коридор. Напротив лестницы есть проход в секретную комнату, который откроется только после того, как вы взорвете бочки. Теперь спускайтесь по спиральной лестнице и выходите на улицу.

Если вы хотите поживиться кое-каким оружием, то прыгните в воду. Там вы увидите два прохода. Один из них приведет вас к двери с выломанным низом. Ползите туда - там секретная комната. Второй проход выведет вас наверх, туда, откуда вы пришли.

Если вам не нужны никакие тайники, идите в дверь прямо. Спуститесь по первой лестнице и сразу поверните налево, пройдите еще две лестницы и из помещения, в котором вы окажетесь, снова поверните налево в проход и спуститесь по лестнице. Идите по дорожке на улицу. Поднимитесь по лесенке на возвышение и в стене под окном нажмите кнопку. Откроется дверь — идите туда и на втором этаже возьмите ключ-пирамиду. Теперь ваша задача возвратиться обратно из этого уровня.

Уровень - Security Complex

Вернитесь на этот эпизод к тому месту, где на улице три прохода - две двери и пещера, а также большая арка. Для этого, выйдя из двери, около которой лежит космическая шлюпка, идите в проход прямо. Дойдите до конца, откройте дверь и вы попадете туда, куда нужно. Идите налево в огромную каменную арку. Спуститесь вниз и выходите на улицу к большой каменной пирамиде. Вставьте ключ и спускайтесь на лифте. В помещении найдите еще один лифт и зайдите в него.

Уровень - Grid Control

Теперь вам предстоит узнать, что такое настоящая охранная лазерная система. Идите вперед по лестнице в дверь. Любая дорога приведет вас в зал с синими лазерами. Пройдите его до конца и поднимитесь на лифте.

Уничтожьте всех, кто попадется вам на этом этаже, тогда откроются двери в центральное помещение, где на тракторе разъезжает босс. Убейте его и спрыгните в отверстие в полу, которое после него останется. Спуститесь в подземелье, где стоит главный протонный реактор. Поднимитесь на лифте, нажмите кнопку и стрельните по голубому кристаллу разок-другой (не попадите под воздействие его лучей). Когда все рванет, идите в дверь прямо к столбу с надписью EXIT.

Четвертый этап - Mine

Уровень — Mine Entrance

Выйдя из этого помещения, идите мимо большой двери дальше, в проход. Когда дойдете до моста над лавой, встаньте у красных автоматов слева от входа и посмотрите вперед и вниз -вы увидите металлический выступ. Спрыгните на него. В помещении отыщите лестницу и поднимитесь по ней. Войдите в дверь — вы очутились в просторном помещении. Ни в коем случае не прыгайте вниз, а идите налево в проход (на улицу). Обойдите полукруглую стену слева и спуститесь по лестнице вниз. Пройдя сквозь две двери, вы попадете в следующий эпизод. Кстати, под водой можно найти кое-что нужное.

Уровень - Upper Mines

Идите в туннель слева, и он приведет вас к камнедробилке. Справа, в маленькой пещерке. вы найдете почти не использованную базуку. Теперь поднимайтесь на лифте.

Перед вами большая яма. В ней лежит кой-какое вооружение. Если вы хотите взять его, прыгайте в яму, а затем - в отверстие над камнедробилкой, причем делать это надо, прижимаясь к ее краю, наиболее удаленному от середины этой дыры (и все время держите). В крайнем случае, если вы все-таки умудрились попасть под дробилку, но вам удалось остаться живым, то под мостиком-дорожкой найдете аптечки.

От ямы идите коридорами, пока не попадете на улицу. Вам нужно направо в пещеру. Придется попотеть, уворачиваясь от огнедышащих пушечек, пока не вырубите их простым нажатием на кнопочку в полу, на противоположной стороне. Идите по коридорам, пока не попадете в большое помещение, похожее на кратер вулкана. Никуда не сворачивая, спуститесь вниз, перейдите мост и в комнате включите гидравлическую систему. Теперь возвращайтесь к началу моста, поднимитесь по пандусу и поверните в проход налево. Нажмите кнопку в полу - выдвинется мост. Перейдите его и поверните направо. Коридоры выведут вас на улицу к выходу из пещеры.

Теперь спуститесь вниз по лестнице и зайдите в проход справа. Спуститесь на лифте - и вы окажетесь у двери на...

Уровень — Borehole

Перед вами - два прохода. Левый ведет к большой П-образной платформе-лифту. Вы же пока идите прямо по коридорам. Спустившись по длинной лестнице, вы попадете в помещение с шестиугольным отверстием в полу. Зайдите за лестницу, взорвите бочки — и вы найдете тайник. Продолжайте свой путь по коридорам, пока не дойдете до комнаты со вращающимся механизмом. Включите две кнопки, чтобы механизм заработал, и возвращайтесь в начало эпизода.

Зайдите на П-образную платформу и спуститесь на один ярус вниз. Идите в проход.

Уровень — Drilling Area

Идите по коридорам до самого конца. В последней комнате вы увидите рычаг. Включите его и возвращайтесь к П-образной платформе.

Спуститесь еще на один ярус вниз и идите в продолжение эпизода Drilling Area. Чтобы открыть проход в подземелье, разнесите два красных энергетических проводника по бокам. Спуститесь вниз. Пройдите до первого поворота туннеля. На повороте выстрелите в трещину в правой стене, чтобы попасть в тайник. Идите дальше по ходу туннеля до конца. Там вы увидите лазерный бур. Включите его и прыгните в прорезанную им дыру.

Уровень — Lower Mines

Красиво, не правда ли?! Нажмите рычаг на той стороне и поднимитесь на какой-нибудь платформе вверх. Сразу спрыгивайте на пол.

Теперь идите в правый проход (тот, который уже), все время придерживаясь левой стены. Дойдя до конца, спрыгните вниз на железную платформу, торчащую из стены. Идите по металлическому коридору до рычага. Нажав на него, посмотрите, что вы сделали с бедным монстром внизу!

Прыгайте туда и включите лазерную пушку. Когда она пробьет отверстие в стене, идите туда. Справа вы увидите оружие, но как только вы возьмете его, на вас, проломив скалу, набросится бульдозер с шипастым ковшом. Попытайтесь на бегу прижаться к правой стене так. чтобы заскочить в проход.

Идя по мостику, не упадите! В конце коридора будет лифт, который доставит вас ко входу в другой эпизод.

Уровень — Drilling Area

Идите по мосту, а затем по коридору до конца. Там вас ждет грузовой лифт, который увезет вас с этого уровня.

Пятый этап - Factory

Уровень - Receiving Center

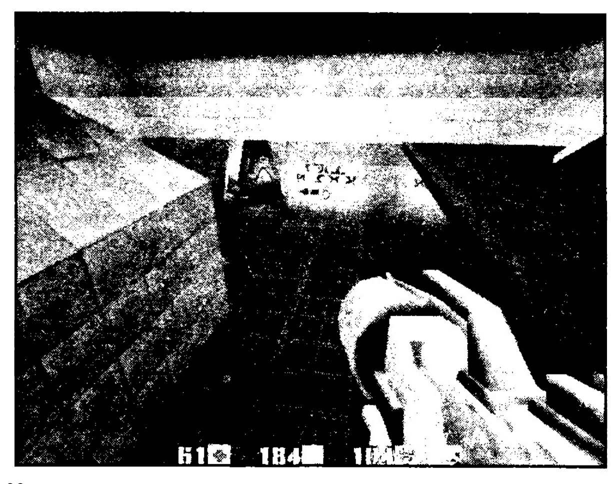
Выйдя из первою помещения, поверните налево. В закутке вы увидите кнопку - нажмите на нее и прыгните в открывшийся колодец. По красной трубе вы попадете в зал, заполненный лавой. Спрыгните на площадку внизу и нажмите кнопку. В вашу сторону опустится мост, по которому вы радостно перебежите на другую сторону и включите механизм, открывающий заслонку внизу, чтобы спустить лаву из бассейна.

Спуститесь вниз и нажми те кнопку. Далее — обратно на лестницу, в правый коридор, который и приведет вас ко входу во вторую красную трубу (нужно будет прыгать). Поднявшись по лестнице, идите в коридор и нажмите там кнопку. Вернитесь к выходу из трубы. Теперь в этом помещении заработали лифты.

Поднимитесь на лифте и спрыгните на другую сторону (советую ехать на среднем). Поверните налево и идите в дверь. Пройдите мост и откройте дверь, нажав кнопку. Лазеры по бокам выключились, и внизу под мостом вы можете найти тайник Вернитесь к началу эпизода. Вы увидите там дверь, в которую еще не ходили - вам туда.

Рядом со взорванным мостом находится решетка, между прутьями которой вам и надо проскользнуть. Оттуда поднимитесь на лифте и идите направо в дверь.

Уровень — Processing Plant



Это один из самых кровавых эпизодов игры: здесь производится уничтожение людей с целью дальнейшей их переработки в роботов-монстров.

Поднимитесь по винтообразной лестнице и нажмите на кнопку. Спустившись, идите в проход, где отключились закрывающие лазеры.

Поднимитесь на кровавом лифте вверх, но не на самый верх — сойдите на полпути. По мостику подойдите к двери, за вами находятся две кнопки, открывающие ее.

Если у вас много жизни и вы хотите зайти в секретную комнату, то, войдя в дверь, спрыгните налево в лаву, а потом быстро вылезайте на берег.

В этом помещении вы увидите две трубы, из которых сыплются человеческие останки. Ваша задача - отключить первый из механизмов убийства, и чем быстрее - тем лучше. Но имейте в виду, что каждый раз после нажатия кнопки одного из адских механизмов пол будет вибрировать, так что вам лучше в этот момент отойти подальше от ванн с красноватой жидкостью (кислотой), а то, потеряв устойчивость, запросто можете туда спикировать.

Слева от вас дверь, за которой находится первая камера этой глобальной мясорубки. Чтобы ее отключить, вам надо спуститься вниз и повернуть налево. В центральном сооружении есть дверь, за которой кнопка-выключатель. Теперь поднимитесь обратно и идите не в ту дверь, из которой пришли, а в ту, которая левее.

Пройдя коридор, вы окажетесь в зале, где ползет лента транспортера. Вы должны переправиться на правую сторону, чтобы отключить кнопку.

Тут же находится лифт, который поднимет вас на другой этаж. Зайдите в дверь. Справа вы увидите проход и рядом — лифт. Поднимитесь к кнопке и отключите конвейер с головами. Теперь идите в проход (в любую дверь), опять нажмите кнопку выключения. Напротив кнопки проход — идите туда и поднимитесь на лифте.

Поверните направо (по пути обратите внимание на кислотную ванну слева, вам еще придется сюда возвратиться), зайдите в дверь и отключите камеру избавления от смертников. Возвращайтесь к кислотной ванне и по мостику перейдите на другую сторону.

Коридор приведет вас к очередной камере переработки. Нажмите кнопку и идите в следующий коридор. Спустившись на лифте, а потом пройдя через дверь, идите направо (на этом эпизоде вам уже нечего делать).

Уровень — Receiving Center

В первом проеме вы увидите комнату с лазерами внизу (на случай, если вы упадете), и перемещающимися поверху столбами-площадочками. Переберитесь с их помощью на противоположную сторону. Теперь — через дверь на большую спиральную лестницу. Спускайтесь и идите до конца. Во втором красном приборе от конца есть сенсор, стрельнув по

которому, можно открыть секретную комнату. Чтобы попасть в нее, вернитесь немного назад - вы увидите ее за первым поворотом, справа. Далее — EXIT ждет!

Шестой этап - Power

Уровень — Power Plant

Да, уж, таких вентиляционных труб, ежесекундно выбрасывающих в атмосферу этой планеты тонны радиоактивной пыли, вы никогда в жизни еще не видели. На этом уровне ваша конечная задача - грохнуть их реактор.

Полюбовавшись на красивое зрелище, прыгните вниз и возьмите красную электронную карточку. Теперь вам нужно быстро обежать стену, чтобы попасть к лестнице (находится прямо напротив того места, где лежала карточка).

Идите в огромный зал. Справа красная дверь, слева, в углу, стоит несколько бочек, взорвав которые, вы откроете проход в секретную комнату.

Идите в красную дверь. Пройдя коридор, вы попадете на улицу. Прыгните в трубу, из которой временами идет огонь, отыщите лифт, поднимитесь и идите в дверь.

Уровень - The Reactor

Перед вами развилка. Сначала шагайте в левый коридор и в красную дверь. Пройдясь по коридорам, вы спуститесь вниз, где за решеткой увидите CD-диск. Чтобы его взять, надо умертвить всех, кто вам встретится. Теперь возвращайтесь обратно к развилке и идите в другой проход.

Здесь тоже есть дверь. Пройдите через лазеры, поднимитесь на лифте и, пройдя немного по мостам, сядьте в лифт, который отвезет вас вниз.

Теперь идите налево в проход. Вы вышли к реактору. Нет-нет, не надо по нему стрелять, ваши действия не приведут ни к чему хорошему! И не пытайтесь поплавать в водичке под ним, это может отрицательно подействовать на ваше здоровье: во-первых, потому, что она применяется только для охлаждения реактора, а следовательно, это — кипяток (но иногда, в охлаждающих помещениях, она бывает холодной); во-вторых, эта вода после реактора, значит - радиоактивная. Лучше просто идите в низенький туннель слева от двери, из которой вышли, а потом и в...

Уровень — Cooling Facility

Прыгайте в трубу. Выйдя на улицу, нажмите кнопку слева и спуститесь в подземелье. Нырните в воду. Когда будете плыть, глядите по сторонам. С правой стороны вы увидите лестницу, которая ведет вниз к секретной комнате. После того как, собрав оружие, подниметесь обратно, вы приплывете в помещение, заполненное водой.

Поднимитесь на лифте и по коридорам пройдите в отделение с огромным паровым поршнем. Откройте вентиль, запрыгните на поршень, вылезьте наружу и в комнате нажмите кнопку. Теперь, поднявшись с помощью маленьких работающих плунжеров на самый верх, идите коридорами к лифту. Он привезет вас на улицу.

Прыгните в канаву с быстрым течением, которое принесет вас в комнату. Найдите ступеньки и спуститесь в подвал, где находится дверь на уровень The Reactor.

Уровень - The Reactor

Пройдя по трубе, идите к реактору (как видите, воды в нем уже нет). Вам нужно войти в открытую дверь с желтым обрамлением. Идите до тех пор. пока не окажетесь в помещении с красной дверью справа и проходом впереди. Вам - в проход. Выйдя на улицу,

спрыгните вниз и идите в проход до колодца с решеткой и зеленой жижей внизу. Прыгните в колодец.

Уровень — Toxic Waste Dump

Идите вперед по коридору, пропитанному ядовитыми газами, пока не выйдете на «свежий» воздух. Поднимитесь на лифте и идите в дверь. Зайдя, обратите внимание на решетку в стене слева. Если вы грохнете женщину-киборга на втором этаже или самого крутого робота (на вашем уровне сложности), то эта решетка откроется.

Поднимитесь на лифте на третий этаж. Идите на улицу по коридору. Выйдя к лабиринту коридоров под открытым небом, идите в первый слева и нажмите там кнопку (за решеткой слева). Напротив, в полу, откроются двойные двери огромного люка. Как всегда, прыгните туда и идите по туннелю на новый уровень.

Уровень — Pumping Station 1

По любому коридору отправляйтесь к лифту. Он привезет вас в помещение, из которого вы попадете в зал со множеством больших труб. Посмотрите на трубы прямо от входа. В одной из них трещина. Если вы выстрелите в нее, то можете отправляться на экскурсию по секретным комнатам, а вернетесь (немного поплутав) в те же помещения. Из зала с трубами идите дальше в помещение с двумя большими насосами. Нажмите на кнопку, чтобы включить насосную станцию, и идите в дверь.

Уровень — Pumping Station 2

Идите по дороге до самого конца. По пути обратите внимание на дверь слева (рядом с ней синяя точка) - вам придется к ней вернуться. В помещении с насосом включите кнопку на стене и взорвите все бочки. Под ними будет отверстие в полу, куда вы и должны прыгнуть.

Спрыгните со скалы. Если вы выстрелите в нее, то откроется проход к тайнику. Встаньте к скале спиной и идите налево. Поднявшись на лифте, возьмите в комнате синюю электронную карточку. Если же потом вы пойдете направо, то найдете там много ценных вещей.

Возвращайтесь к двери с синей точкой. Перед вами лужа с ядовитой зеленой жижей, которую вы должны переплыть (когда будете плыть, нырните - внизу тайник). Чтобы взять защитный костюм, сходите направо. Костюм лежит в небольшом проходе под лестницей. Возвращайтесь к первой луже и идите в дверь.

Уровень - Toxic Waste Dump

Дойдите до места, где вас от входа будет отделять бассейн с кислотой. Слева есть кнопка, включающая мост. Пройдя два препятствия на дороге, после коридорчика, посмотрите направо: вам дают защитный костюм, чтобы вы могли сплавать в кислоту и поискать там что-нибудь стоящее. Если же вам ничего не нужно, то перепрыгните заграждение и идите в первый поворот налево. Затем по мосту к двери - и все!

Уровень — The Reactor

Быстрее бегите к реактору: если он сейчас рванет, то не видеть вам нового уровня как своих ушей! Рядом с ним лифт, который привезет вас на следующий уровень (если путь к нему еще не проломлен, то немного подождите — все вам будет).

Седьмой этап - Big Gun

Уровень — Big Gun

Ни в косм случае не ходите налево, в шахту лифта - убьет! Лучше - прямо в тихое место: в зал с боевым лазером. Им управляют через спутник, на котором установлено параболическое зеркало, позволяющее отражать смертоносные лучи в любое место. Вам нужно испортить всю лазерную установку.

Войдя в зал, посмотрите налево и хорошо запомните эту дверь - вам нужно будет сюда вернуться. А пока вам нужно в дверь прямо. Потолкайте ее - не открывается, но зато появилась муха-босс. Убейте ее, и замок откроется.

Идите по любому коридору до конца. Можете полюбоваться видом, открывающимся из окна. В комнате отыщите кнопку и нажмите ее.

Теперь не зевайте, бегите к началу уровня в дверь, которую должны были запомнить. Спуститесь вниз и прыгните в стартующую в космос шлюпку!

Восьмой этап - Hangar

Уровень - Outer Hangar

Поздравляю: вы опять вышли живым из опасной ситуации, и ваша космическая шлюпка не затерялась в космосе и доставила бравого солдата (то бишь вас) по адресу.

Для начала гопайте в дверь, а там посмотрим. Если вы всей душой жаждете испортить врагу настроение, то на секретном уровне вы сможете вывести из строя то самое параболическое зеркало на космическом спутнике. На этот уровень вы попадете, если прыгнете с моста вниз (там же вы найдете кучу секретных комнат): вначале спуститесь под воду и поищите там работающую турбину. Справа от нее вы найдете энергетический проводник, который надо разбить. Далее плывите на поверхность и, выйдя на металлический берег, прыгните опять, но уже в колодец с водой. Проплывите по туннелю, и окажетесь между скалами, рядом с лестницей и входом в одну из стен. Там находите телепортатор и...

Уровень - Comm Satellite (секретный)

Вы на спутнике. Естественно, чтобы вас не вынесло в открытый космос, надо бы вам закрыть впускные ворота шлюза, в котором стоите. Для этого нажмите на клавиатуру компьютера.

Поднимитесь на лифте и идите по второму этажу. Вам придется долго идти по коридорам, мимо большого прохода, закрытого защитным полем, через две двери к лифту. Поднимайтесь на третий этаж.

Вы увидите слева большую колонну, заполненную водой. Обойдите ее по коридору с другой стороны и нажмите кнопку в полу. Сзади откроется светящийся экран - расстреляйте его.

Вскоре потухнет свет. На ощупь продвигайтесь к двери справа (вы проходили мимо нее, когда шли по коридору к колонне) и шагайте по коридорам, пока в левой стене не увидите светящийся проход.

Вы выйдете в большой зал, где наверху висит зеркало. Убив монстра, посмотрите на потолок. Вы увидите четыре кнопки, нажав на которые, можно отправить зеркало в глубокий космос. Воспользуйтесь уменьшенной гравитацией, чтобы это сделать. Ни в коем случае не подходите близко к ямам, над которыми расположены кнопки - вы сами улетите в космос. Чтобы успешно справиться с задачей, встаньте на платформу под кнопкой

и нажмите клавишу прыжка. Вы плавно подниметесь (кнопка выключится), затем спуститесь. И так четыре раза. Проводив взглядом улетающее зеркало, выходите в дверь, из которой вошли, и поверните налево. Отсюда вы уж точно придете к телепортатору.

Уровень — Outer Hangar

Выйдя из телепортатора, снова нырните в воду и по трубе доберитесь до другого берега. Идите в дверь и поднимитесь на второй этаж. Пройдите на улицу и нажмите кнопку в полу справа от входа. Идите через мост в следующее здание.

В единственной комнате вы увидите кнопку, нажимать которую можно, только держа в руках голову командира танков (Commander Head). Чтобы ее добыть, идите в дверь слева.

Уровень — Research Lab

Чтобы открыть дверь, вам надо включить компьютер, установленный справа. После идите по коридору, пока не придете к развилке в виде буквы Т. Чтобы завладеть синим электронным ключом, идите в левую дверь, по дороге включая компьютеры и смотря, что получилось.

Теперь возвратитесь обратно к развилке, идите в другую дверь и спуститесь на лифте вниз. Выходите и, пройдя коридор, поверните в первый проход налево. Там выключите компьютер, выйдите оттуда и, не заходя в противоположную дверь красного цвета (которую вам обязательно надо запомнить), идите дальше по коридору,

В левой стене (относительно прозрачного моста) нажмите две кнопки и возвращайтесь назад, к красной двери. За ней вас ждет лифт, который привезет вас к голове командира танков.

Как ни трудно было ему расставаться со своей головой, она все-таки ваша, и теперь у вас проблема: отнести ее по назначению. Вернитесь на предыдущий эпизод.

Уровень - Outer Hangar

Нажмите на кнопку и идите в дверь, у которой выключилось защитное поле.

Уровень — Inner Hangar

Спуститесь вниз по лестнице. Найдите широкую дверь и пройдите через шлюзовую камеру в помещение с вращающейся турбиной. Прыгните на турбину так, чтобы вас выдуло вверх потоком воздуха. В этой комнате выключите турбину, нажав на клавиатуру компьютера. Теперь прыгните вниз, в эту самую турбину. Оттуда пройдите в комнату с кнопкой и, нажав ее, прыгните вниз, в воду. Смотрите, чтобы вас не смолотило лопастями.



Выйдя из воды, идите в проход. Вы попадете в помещение с огромными плавающими тумбами. С помощью первой и второй вы доберетесь до первой кнопки, а с помощью второй и третьей — до второй. Теперь ваша за-

дача попасть на лифт, спускающийся с потолка. Воспользуйтесь третьей тумбой и мостиками справа.

Пройдя по коридору, спрыгните вниз по огромным зубчатым колесам. Доберитесь до лесенки, поднимитесь по ней и идите в проход. По коридору вы придете к большому круглому помещению, заполненному водой. Спрыгните вниз и нажмите в полу кнопку выдвижения моста. Зайдите в проход, нажмите там кнопку и по выдвинувшейся лестнице вернитесь на второй этаж.

Перейдите по мосту на противоположную сторону, поверните налево и поднимитесь вверх на скоростном лифте. Из комнаты с рычагом открывается великолепный вид на шахту. Нажмите на рычаг до упора — включатся закрывающие створки шахты. Теперь идите в дверь.

Уровень - Launch Command

Сразу идите в дверь справа. Вы дойдете до зала с огромным цилиндром в центре, заполненным водой. Идите в любую дверь — эти помещения одинаковы и сообщаются между собой через второй этаж. Поднимитесь на лифте, и вы увидите перед собой вентиль. Крутаните его. Теперь идите по любой дорожке прямо, через зал с центральным насосом, и в таком же помещении крутаните второй вентиль.

Вернитесь в зал с центральным насосом. Там есть еще две двери, в которые вы пока не заходили. Обратите внимание: с одной стороны цилиндр совершенно глухой, а с другой имеет два прозрачных окошка. Идите в дверь со стороны глухой стенки цилиндра. В этом помещении справа и слева есть два лифта, которые доставят вас к вентилям. Вы должны покрутить их. Напротив входа вы увидите дверь, закрытую защитным полем - вы вернетесь сюда в самом конце эпизода.

Идите к центральному насосу и в противоположную дверь. В помещении уничтожьте два экрана с пультами управления справа и слева. Теперь идите к двери, которая была закрыта защитным полем.

Уровень — Outlands

К цели вашего путешествия — пульту управления воздушной бомбежкой ведут две дороги: по земле и по воде. Добраться до него может даже младенец, так как заблудиться там невозможно. Поэтому возьмите пульт и идите дальше, пока не придете к нескольким зданиям. Вам нужен домик с синим куполом. Вставьте пульт управления воздушной бомбежкой справа и смывайтесь от него подальше. После налета идите в проход рядом с домиком с синим куполом. Нажмите на кнопку и ждите...

Девятый этап - City

Уровень — Outer Courts

На улице ваша первая задача - найти кнопку, открывающую ворота. Для этого поверните налево. Там вы увидите пологий скальный выступ. Идите по скале направо, пока не дойдете до кнопки в полу. Наступите на нее. Если вы хотите зайти в секретную комнату, пройдите по скале к сооружению, из которого вышли - кнопку хорошо видно сверху. Включив ее, вернитесь в это сооружение - там и находится тайник.

Теперь идите в открывшиеся вертикальные ворота. Не забывайте об опасности: перед воротами сделан специальный мост через лаву, который может открыться под вами в любую секунду! Пройдя дальше, в помещении вы увидите проходы налево и прямо.

Идите налево, проплывите там под водой до самого конца. Чтобы открыть решетку в трубе, взорвите ее. Поднимитесь по лестнице и возьмите специальный аппарат с лазерным диском, предназначенный для сбора нужных данных - Data Spinner (сборщик информации). Справа от окна, где хранился лазерный диск, в стене есть секретная дверь. Стрельните по ней — и откроется закуток с кнопкой в полу. Нажав на кнопку, бегите обратно в большое помещение, где выдвинулся мост к куче оружия и патронов. Потом прыгайте в воду и плывите обратно. В конце, под водой, вы увидите два лифта. Поднимитесь на том, что слева от вас, и идите по коридору в дверь.

Уровень — Lower Palace

На лестнице стоят бочки. Взорвав их, вы откроете в стене секретную дверь. Идти к вашей цели вы можете двумя путями: через эту дверь или через нормальный выход из этого помещения. Но имейте в виду, что только нормальный путь приведет вас к конечной цели - новому эпизоду. Так что советую оставить изучение секретных комнат на потом.

Идите по дороге, пока не придете к двери, закрытой красным защитным полем. Открыть ее можно, нажав кнопку в комнате рядом. Пройдите немного вперед — и вы окажетесь около фонтана. Из секретной комнаты тоже можно выйти к фонтану. Для этого, поднявшись по второй лесенке, поверните направо и выйдите через маленькую железную дверку. Поверните налево и вы окажетесь около фонтана.

В фонтане находится сюрприз. Достать его вы сможете, стрельнув по рисунку-роже за ним и по такой же роже сзади вас.

Встаньте спиной к фонтану. Вы увидите два коридора с красными ковровыми дорожками. Идите в левый, в конце которого окажетесь в большом помещении с компьютерами внизу. Идите по красной дорожке налево в дверь, которая приведет вас к лифту и в следующий эпизод.

Уровень — Upper Palace

Перед вами небольшая комната с красивым кристаллом между двумя закрытыми проходами. Для начала вам надо идти в правый. После огромной комнаты вы попадете в коридор, где вас будут обстреливать четыре в ряд стоящие пушки. Чтобы отключить их на время, нужно выстрелить в сенсор вверху над пушками.

Стоя на повороте, обратите внимание на зазор между стеной и полом. Если вы прыгнете туда, попадете в секретную комнату. Имейте в виду — внизу лава.

Пройдя через маленькую дверку, вы окажетесь под лазерной установкой. Идите в дверь слева и нажмите на столбе кнопку.

Теперь возвращайтесь обратно к синему кристаллу в начале эпизода и идите в левый проход. Поднимитесь на лифте, пройдите мимо такого же кристалла и сверните в первый поворот направо. Пройдите по коридору и сверните в левый поворот.

У лазерной установки возьмите CD-диск и идите назад в дверь, из которой только что вышли, но не по коридору, а в дверь прямо. Там спуститесь на лифте на самый нижний уровень. Выйдите из лифта, спуститесь по лесенке, идите по коридору вниз и вниз, пока не дойдете до двери, ведущей на следующий уровень.

Уровень — Lower Palace

Включите кнопку в маленькой комнатке и выходите к главному компьютеру. Активизируйте сначала правый, а потом левый компьютеры. После этого нажмите на клавиатуру центрального компьютера и возьмите Data Spinner. Теперь возвращаетесь на уровень Upper Palace.

Уровень — Upper Palace

Вернитесь к тому месту, где взяли лазерный диск (у лазерной установки). Перепрыгните в небольшой проход и нажмите там на клавиатуру компьютера. Выйдя оттуда, топайте в дверь направо и, никуда не сворачивая, придете к компьютеру, который и включите. Рядом в помещении опустится мост через лаву. Идите по нему к выходу.

Десятый этап - Boss

Уровень — Inner Chamber

Идите вперед, в любую сторону, и придете к двери. Естественно, попробуйте ее открыть. Не пугайтесь — это только начало. Идите по коридору дальше, а в конце поднимитесь на лифте. Пройдя дверь, увидите перед собой за защитным полем лифт. Чтобы снять защиту, нажмите две кнопки, которые находятся в проходах справа и слева от лифта.

Поднявшись на лифте, вы увидите четыре кнопки: две на полу и две в стене. Начните с тех, что нажимаются ногами. Нажав на все кнопки, поднимитесь на постамент телепортатора. В сознание придете уже в космосе.

Уровень — Final Showdown

Идите по любому коридору до лифта. Наверху, в зале, вы встретите огромного монстра на козлиных ногах. Но не радуйтесь, это не Макрон, а его робот-манипулятор (сам же Макрон, немного поменьше и не такой крутой, сидит у робота за спиной).

Сначала вам придется разрушить робота. Бить его лучше чем-нибудь типа базуки. А Макрона - тем, что хорошо может оглушить (двустволка, гипербластер, базука и т. д.).

Имейте в виду, что в этом огромном зале имеется подпольный склад с патронами и оружием (в полу есть кнопки и двери: нажав кнопку, бегите к двери с противоположной стороны). Там же есть секретная фотогалерея: напротив кнопки, в коридорчике, вы найдете трещину в стене. Из галереи вы можете попасть к бассейну с приколом...

Чтобы наконец возвратиться домой, на Землю, вернитесь к началу этого эпизода, отыщите открытую спасательную шлюпку - и вперед!

Роман Облизин и EviL LaugH.

RIVEN:
THE SEQUEL TO MYST

Разработчик	Cyan
Издатель	Red Orb
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система - Windows 95
Процессор - Pentium 100 (желательно - Pentium 133).
Оперативная память - 16 Мб (желательно — 32 Мб).
Привод CD-ROM — четырехскоростной (желательно - восьмискоростной)
Видеорежим - SVGA 640x480 64 тыс. цветов (желателен 3Dfx).
Прочее — Windows-совместимая звуковая плата, минимум 75 Мб свободного дискового пространства.

«Великая несправедливость была совершена... и я, Атрус (Atrus), заплатил за нее сполна. Созданные мною книги ведут к мирам столь фантастическим, что на их изучение может потребоваться вся жизнь. Но что-то пошло совершенно не так, и мои творения были уничтожены чьей-то жадностью. Я подозреваю одного из моих сыновей, Сирруса (Sirrus) или Аченара (Achenar), но не могу ни в чем быть увереным. Я не собираюсь писать далее потому, что боюсь обнаружить что-то слишком важное. Мне остается надеяться лишь на то, что я смогу найти ответ прежде, чем будет слишком поздно. Атрус».

Выпущенный в конце 1993 года **Myst** был широко признан, как первый шедевр среди игр на CD. Нелинейность его сюжета и максимально упрощенный интерфейс (щелкай себе мышкой!) установили новые стандарты в игровой индустрии. До сих пор он является наиболее продаваемой игрой. **Myst** - приключение от первого лица с очень богатой предысторией. В нем напрочь отсутствует жестокость, а вы предоставлены самому себе в исследовании территории. При этом вам даже не приходится таскать с собой какие-то предметы или постоянно дергаться из-за лимита времени.

Все начинается с того, что вы случайно натыкаетесь на старую книгу, а когда открываете ее, внезапно перемещаетесь в альтернативную реальность. Это и есть Ривен. Он был создан Атрусом, человеком с поразительным талантом создавать книги, которые переносят своих читателей в другие миры. Ваше приключение начинается на острове Мист. Оттуда вы можете попадать в различные миры, называемые Эпохами, и в каждом вам придется решить массу головоломок. Их решение помогает вам постепенно раскрыть тайну Миста. Вы узнаете об опасениях Атруса, что один из сыновей вредит его творениям, но раскрыть это вам придется в одиночку - остров Мист пуст, на нем нет ни одной живой души. Войдите в обманчиво красивый мир, раздираемый на части старыми распрями, где ни один секрет не лежит на поверхности и ничто не является тем, чем кажется. Вам при-



дется искать и изучать, использовать интуицию, ждать озарения. Только тогда вам откроется правда об этой угнетенной земле и ее обитателях. Вы должны позволить Ривену стать вашим миром, дабы не потерять его.

Ривен является историей на все времена, историей, вызывающей страх, желание и чувство обладания целью в жизни. Будьте готовы попасть в Ривен - мир, не похожий ни на один из известных вам.

В игре почти 4.000 захватывающих картинок, три часа удивительной анимации, беспрецедентная графика и два часа непрерывающейся музыки и звуковых эффектов.

Предыстория

Либро (Leebro), 17

...Мои худшие опасения подтвердились, повреждения даже больше, чем можно было ожидать. Я должен эвакуировать всех с Ривена до того, как наступит полный крах. Основная проблема сейчас - мой отец. Какая судьба ожидает мою дорогую Катерину (Catherine)... если он до сих пор остался прежним? Похоже, что потребуется нечто большее, чем я, Атрус, чтобы перехитрить Гена (Gehn)... Я должен действовать, пока еще остается время. Я обязан найти кого-то... и послать на Ривен.

Книга Д'ная (Book of D'ni)

Пещера была пустынна. Над поверхностью воды парил слабый туман, подчеркиваемый оранжевым светом, который, казалось, исходил из самых глубин озера. Огромные стены из гранита возвышались с обеих сторон, в то время, как невидимый потолок из огромного камня длиной в милю закрывал вид на звезды и на луну.

Туг и там по всему озеру виднелись острова, изломанные шипы темноты, поднимающиеся из воды. А там, на другом конце пещеры, пик одинокого, массивного, треснувшего, но все еще стоявшего камня прятался в темноте.

Позади него покоился город, непоколебимый в своем спокойствии, здания которого словно прилипли к стенам пещеры.

Город Д'най существовал без сна, в руинах. А воздух был свеж. Он двигался, циркулируя между пещерами. И лишь порою доносился звук скрипящих вращающихся лезвий — фантом, внезапный импульс тишины.

Туман, ненадолго разделенный скользящей по воде лодкой, мелкая рябь, отмечающая этот проход: все это тоже исчезало, растворялось в темноте.

В Д'нае была ночь. Ночь, которая не кончалась вот уже семьдесят лет.

На улицах городах, на холодных камнях развалин лежал почти живой туман. Но на самом деле здесь уже давно нет ничего живого: лишь мхи и грибы растут чуть ли не из каждой щели.

Вокруг чувствовалась пустота, которая, казалось, существует здесь уже тысячу лет. Уровень за уровнем представал перед глазами, и все они выглядели давным-давно покинутыми. Сотни пустых переулков, 10.000 пустых комнат, безрадостный ландшафт разрушающихся стен и проваливающихся крыш существовали повсюду.

В огромной впадине между городскими мраморными стенами покоилась гавань, внутри которой виднелись тени затонувших кораблей, а посредине огромная каменная арка. Арка Керафа (Kerath's Arch), как ее раньше называли. Теперь ее поверхность была покрыта сетью трещин и постепенно разрушалась.

Тишина. Сверхъестественная тишина. И вдруг - звук. Вначале слабый и далекий, он постепенно становился все четче. Удары металлом по камню.

Вдруг одна из теней в верхней части города остановилась перед частично поваленными воротами и оглянулась. Звук родился на другом конце пещеры, на одном из рассеянных по озеру островков.

Туман дрогнул, а затем вернулась тишина.

И вдруг новый звук: треск, высокий механический визг, за которым последовал глухой «бррум» дрели. И затем звук еще раз потревожил гладкую поверхность воды.

К'вир (K`eer). Звук шел с К'вира.

Две мили по озеру - и вот он, остров, напоминающий черный огромный штопор, возвышается над светящимся озером. Его когда-то резкие формы были смягчены недавним камнепадом.

Приближаясь, шум становился громче, звук дрели, теперь постоянный, напоминал лязг молотков при ударе о камень. Основание острова колебалось, как звучащий колокол.

Но этот ужасный шум никого не разбудил. Древние комнаты оставались темными и пустыми. Все, кроме одной, у самого подножия острова, глубоко под водой. Здесь, глубоко в камне, находится самая древняя комната из холодного камня и мраморных колонн, построенная разозленным отцом, дабы преподать урок сыну.

Теперь, 40 лет спустя, эта комната заполнилась людьми в темных защитных костюмах. Их брови уже покрылись потом, но они продолжали активно работать под световыми арками: приблизительно дюжина расположилась между двумя огромными гидравлическими опорами, борясь при помощи молотков и дрелей со стеной, в то время как другие носились туда и обратно, поднимая и перетаскивая камни в большую кучу в другом конце комнаты.

У левой опоры стоял кто-то, наблюдавший за всем происходящим: Атрус, сын Гена, когда-то пленник этой самой комнаты. Через некоторое время он посмотрит на записную книжку в своей руке, затем поднимет взгляд, будто подзывая кого-то.

Одно из лиц обратит внимание, кивнет, а затем вернется к работе. Сообщение пошло по линии.

На несколько секунд воцаряется бесшумная пауза, пауза приветствия.

Книга Атруса (Book of Atrus)

«Я все еще не понимаю. Ты утверждаешь, что в английском не существует эквивалентного слова. Но я не могу понять, почему. Наверняка у них все также, как и у нас?»

Она открыла глаза, выпрямилась, затем, положив руки на свои колени, посмотрела на него.

«Слова - не просто набор звуков, Атрус. Слова - это... ну, дай-ка я попробую объяснить. На простейшем уровне слова могут быть просто ярлыками. Дерево. Песок. Камень. Ког-

да мы используем подобные слова, мы четко знаем, что под ними подразумевается. Мы можем видеть их в своем воображении. Но чтобы уточнить, о каком дереве, песке, камне мы говорим, требуется следующий уровень слов - слов, которые в свою очередь тоже становятся ярлыками. Высокое дерево, или, может быть, пальмовое дерево. Красный песок, или, например, хороший песок. Первое слово максимально уточняет смысл второго.

На следующем уровне слова могут представлять идеи. Любовь. Интеллект. Эти, как ты наверняка уже убеждался, не так просты. Мы даже не можем добавить еще одно слово, чтобы уточнить, что мы имеем в виду, особенно, если мысль достаточно сложная. Чтобы добраться до истинного значения этих слов, мы должны их охарактеризовать с нескольких сторон. К примеру, интеллект можно отнести к муравью с его инстинктивным мышлением или, если взять глубже, к человеку с его эмоциями и знаниями. И даже у людей он может различаться: у одних он медленный и глубокий, у других - быстрый и искрящийся. Или...»

«Я понимаю, но...» Он нахмурился и покачал головой. «Я не могу придумать что-то, превышающее по сложности идею. Я не могу увидеть нечто более высокого уровня в своем воображении».

«Именно поэтому в английском нет эквивалента».

«Да, но... что же это означает?»

«Это слово - слово только Д'наев — выполняет действие с циркуляцией воздуха. С палитрой ветра и влажностью».

Атрус уставился на нее, его бровь удивленно подскочила. «Но... но ведь подобное слово должно быть ярлыком?»

«Нет. Только не оно. Это слово обозначает нечто большее, чем просто описание».

«Тогда...» Но он абсолютно не мог себе представить то, о чем она говорила.

Она улыбнулась. «Ты должен просто принять это, Атрус. Существует нечто вне ярлыков и идей. Нечто, являющееся синтезом того и другого. Что-то, что Д'наи нашли много, много лет назад и научились вставлять в слова. Когда-нибудь ты поймешь, но сейчас...»

Она видела, что Атрусу это не нравится. Ему посоветовали спрашивать обо всем. Для того, чтобы он мог смотреть на все, определять и проверять своими глазами. Ему посоветовали никогда не принимать на веру вещи просто из-за того, что это правда. А теперь... теперь она просила его сломать привычный ход мыслей.

Книга Ти'ана (Book of Ti'ana)

Это была скромная церемония. Шестой ассистент Великого Мастера и Великий Мастер Лорд Сайка (Lord Sajka) собственной персоной. Он стоял в полукруге огромной платформы, а священник Веовис (Veovis) со своей Книгой, плодом шестнадцатилетнего труда, стоял перед подиумом.

День выдался солнечным и напоминающим о весне: голубое небо с редкими облачками. Вдалеке горы со снежными вершинами тянулись к югу вдоль огромного океана. У их подножий огромные равнины убегали за горизонт на восток, на запад и на юг. В то время, как на севере древнейшее поселение Дериза (Derisa) спряталось во впадине меж холмов.

Это была древнейшая из множества Эпох Гильдии - Эпоха Якула (Age of Yakul), созданная первым из Великих Авторов Гильдии, Ар'теneном (Ar'tenen), и здесь по традиции проходила первая официальная церемония.

Будет и вторая, с большим количеством людей, которая, пожалуй, больше заслуживает внимания. Но это потом, уже в родном мире Веовиса, в Адер Ямате (Ader Jamat). А вот эта скромная церемония на самом деле гораздо важнее.

Каждый из семи основных членов Гильдии уже читал работу, которая сегодня была принята в канон Гильдии, и каждый отдельно ее одобрил, признав таким образом талант юного Мастера. Это случилось 187 лет спустя последнего Корфа В'я (Korfah V`ja). и до следующего тоже пройдет немало лет. Всего 93 книги были приняты в канон за всю долгую историю Гильдии - из них Великая Классическая Пятерка Д'наев - и лишь четверо членов Гильдии удостаивались этой чести в более раннем возрасте, чем гот, кто стоял перед ними. Среди этих четырех был даже легендарный Ри'Нереф (Ri'Neref).

Слабый бриз пронесся над этим открытым пространством, лишь слегка пошевелив плащи, когда Лорд Сайка, Великий Мастер Гильдии Писателей, сделал шаг вперед и на языке, столь же удаленном от обыкновенной речи Д'наев, как и последняя от речи обитателей поверхности, произнес Слово Закрепления.

После того как это было выполнено, когда Веовис поклонился теперь равному ему по положению, Лорд Сайка улыбнулся и на разговорном языке сказал:

«Прекрасная работа, Веовис. Мы очень гордимся тобой».

Веовис поднял взгляд и тоже улыбнулся, при этом продолжая осознавать, как великой чести он только что оказался удостоен.

«Мой господин, Гильдия Мастеров... я надеюсь полностью оправдать ваше доверие. Это огромная привилегия — быть членом Гильдии Писателей, и я считаю благословенным тот день, когда я решился вступить в нее».

Итак, все закончилось.

Когда друг за другом Старейшины начали возвращаться в Д'най. Веовис обернулся, окинул взором древний мир Якула и представил себе, что, возможно, спустя столетия какой-то другой член Гильдии будет стоять на земле Эпохи, которую создал Веовис. и пытаться сообразить также, как он сейчас, чье воображение создало соединение с таким миром, как этот.

Он развернулся и направился к книге соединения. Пора было возвращаться в Д`най, чтобы перевести дух и расслабиться перед началом следующей главы жизни. Он был уверен, что его следующая работа будет отличаться ото всех остальных: не просто великая Книга, но Классика.

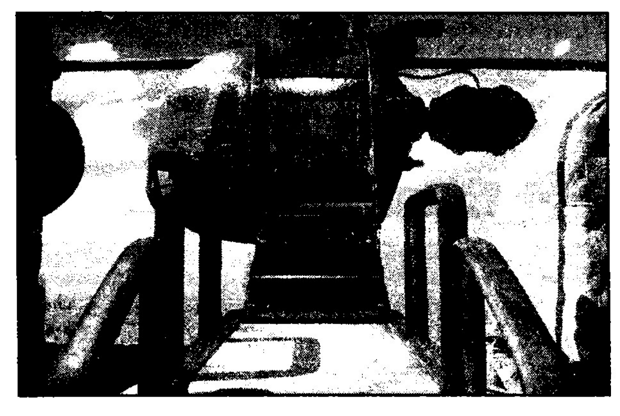
Но до этого — праздник. Сегодня — его день. Сегодня он стал великим человеком, которому оказали честь перед всеми Д'наями.

Веовис положил свою руку на пылающую панель и соединился. Улыбка появилась на его устах, когда фигура замерцала и затем исчезла в воздухе.

Прохождение

Все действия в игре и перемещения в том числе осуществляются простым щелчком мыши по нужному предмету.

Здесь приведены лишь необходимые для прохождения действия (ну, может, еще парочка интересных вещей). Но не забывайте, что мир Ривена очень велик, и его стоит исследовать целиком.



Остров Большого Купола (Big Dome Island)

После просмотра начальной анимации выходите из клетки и сразу поворачивайте направо. Идите прямо, к обрыву и посмотрите вниз. Вот и наш охран-ник! Поднимитесь по лестнице к началу моста. Поверните налево — и увидите золотую комнату с высокими колоннами, на которых висят жуки. При желании можете посмотреть внутрь жуков, хотя это ничего, кроме некоторого объяснения происходящего, не даст. У комнаты, в которой вы находитесь, есть две двери и пять ведущих из нее проходов. Справа от входа в нее есть кнопка: она поворачивает комнату. Нажмите на эту кнопку четыре раза. Вы должны оказаться лицом к темной стене с дырочкой. Выйдите к началу моста и спускайтесь по лестнице слева. Вы окажетесь на «смотровой площадке». Поверните налево: вы должны увидеть закрытые ворота. Пролезьте под ними. Идите сквозь пещеру. Вы должны опять оказаться в золотой комнате, но только на этот раз противоположный вход будет вести в еще одну пещеру. Если это не так, возвращайтесь к кнопке и продолжайте поворачивать комнату, на забывая при этом проверять, не открылся ли проход в пещеру.

Во второй пещере есть труба и рычаг на ней. Поверните его. Этот тип рычага обычно подает пар или воду к различным машинам на острове Ривена и таким образом их включает. Конкретно этот рычаг подает энергию телескопу (к этому мы вернемся позже). Развернитесь и идите к золотой комнате, но не входите в нее. Вы должны увидеть слева на стене еще один рычаг: этот тип открывает двери и ворота. Дерните рычаг. Не трогайте кнопку, поворачивающую комнату! Идите через комнату в пещеру, пролезьте под воротами и поднимитесь по лестнице к первой кнопке поворота комнаты. Нажмите на нее еще четыре раза. Заходите в комнату. Проход дальше будет закрыт, но вам пока туда и не надо. Подойдите к двери, развернитесь и дерните рычаг слева. Опять-таки не трогайте кнопку поворота. Проходите через комнату к первой кнопке поворота и нажмите на нее два раза. По идее, вы теперь сможете пройти к Большому Куполу. Идите по мосту к большому зданию, напоминающему купол.

Идите по мостику внутри Большого Купола, вниз по лесенке, затем на улицу. Идите по дорожке, пока не увидите слева выступ с рычагом таким же, как в пещере. Пар должен перестать идти. Идите дальше по дорожке, через туннель, и вы найдете еще один рычаг, идентичный первым двум. Дерните и его. Возвращайтесь обратно по дорожке, сквозь купол и золотую комнату к кнопке поворота. Нажмите на нее еще три раза — перед вами должна оказаться дверь (это понадобится позднее). Теперь можете идти через мост к другой части острова. Идите в туннель и спускайтесь до тех пор, пока слева не заметите дверь в стене. Зайдите в нее. Можно посидеть на стуле при желании (это вам ровным счетом ничего не даст). Слева от вас (если вы сидели на стуле) должно быть красное окошко. Посмотрите на него поближе. Слева от него должен быть рычаг, дерните его. Выходите из комнаты и спускайтесь дальше. В конце коридора должна быть дверь. Заходим. Эта комната и комната со стулом очень важны для сюжета, но не для самого игрового процесса. Припомните картинки в жуках в золотой комнате: ничего не напоминает? Выходите из этого зала через дверь на улицу. Нажмите голубенькую кнопочку: приедет смесь самолета с батискафом. Залезьте в нее. Дерните рычаг слева, чтобы повернуть машину. Толкните рычаг в середине и езжайте! Наслаждайтесь анимацией... правда, в конце придется поменять диск.

Лесной остров (Tree Island)

Вылезайте из транспорта и пройдите сквозь дыру в камнях. Идите вперед, пока перед вами не окажется лестница. Поднимитесь по ней. На развилке выберите самую правую дорогу, тогда вы найдете яму с вагонеткой. Залезьте в нее. Толкните рычаг слева — и вперед! Здесь анимация, пожалуй, даже лучше. Наверное, из-за того, что вы едете под водой.

Бумажный остров (Paper Island)

Не огорчайтесь, что ничего не сделали на предыдущем острове (туда мы еще вернемся). Здесь у нас дел по горло. Идите до конца платформы, посмотрите вниз, слезьте. Идите к рычагу на середине озера. Поверните рычаг в центральное положение (чтобы он указывал на среднюю из трех труб). Теперь идите к цилиндрическому зданию. Поднимитесь по лестнице, поверните налево, идите вперед. Вы придете к нескольким рычагам, колесу и окну, через которое можно наблюдать за происходящим внутри цилиндрического здания. Сначала поверните большое колесо. Теперь повернитесь налево — и увидите трубу, которая делится на две. На ней есть рычаг. Поверните его, чтобы краник на нижней трубе стал белым. Повернитесь к окну и дерните рычаг справа от него. И, наконец, передвиньте рычаг на трубе справа в верхнюю позицию. Теперь можно смело заходить в этот дом. Зайдите в него через дверь (классно отвинчиваются болты, не так ли?) Пройдите по мостику и спуститесь вниз по лестнице в середине комнаты. Просто щелкайте по центру темного экрана, пока не увидите свет. На выходе из трубы вы сможете насладиться действительно красивым видом. Посмотрите вниз и спуститесь. Ага, так мы только что прошли по дренажной трубе! Поднимайтесь, а затем спускайтесь по тропинке слева, пока не дойдете до барьера. Перелезть через него и откройте двойные двери. Заходите внутрь. Повернитесь и закройте за собой дверь. Вы сможете пройти по дорожке справа, которая раньше была не видна за дверью. Идите по ней, в конце дерните за рычаг. Возвращайтесь к дверям и поворачивайте налево (то есть идите по дорожке, по которой пошли бы, если не закрывали дверь). Идите вперед, пока не дойдете до шара с дырочками. Посмотрите наверх. Увидите неработающий вентилятор. Пролезте через него в вентиляционное отверстие. Идите по нему, пока не попадете в лабораторию Гена. Здесь немало разных забавных вещиц, но вам нужна только книга на столе. Прочитайте ее внимательно. Там будет пять символов, обозначающих кодовую комбинацию. Можете записать эту комбинацию и попробовать в ней самостоятельно разобраться. Могу дать подсказку: это числа Д'наев, которые Ген принес с собой на Ривен. Система достаточно проста: числа образуются складыванием значков, один из которых обозначает цифры от 1 до 4, а другие обозначают 5, 10 и 15. Выходите из лаборатории через дверь рядом с синей кнопочкой! Поверните направо и идите по длинному мосту назад, к острову Большого Купола. Дерните рычаг, чтобы опустить последнюю секцию моста. Вставьте диск.

Остров Большого Купола, часть 2

Идите по узенькому мостику до тех пор, пока он внезапно не оборвется. Поверните колесо слева: появится новая секция моста. Пройдите по ней. Поверните налево. Дерните рычаг справа: должен подняться мост перед вами. Поверните и идите направо. Как только появится возможность, поверните направо. Выйдите наружу. Вы не можете пройти дальше, так как отсутствует секция мостика. Повернитесь на 180 градусов и нажмите кнопку справа: приедет лифт, который заполнит проем. Продолжайте идти по мосту. Когда дойдете до конца, дерните рычаг для того, чтобы открыть дверь. Это, кстати, та самая, которую мы не могли открыть вначале. Пройдя через золотую комнату, вы должны оказаться там, где начинали игру, то есть около моста. Повернитесь и нажмите кнопку поворота два раза. Опять проходите через золотую комнату (она скоро сниться начнет!) Поднимитесь по лестнице, которую вы недавно подняли. Идите к странному аппарату и помещайте шарики на решетку. Если начи-

Складывайте числа

+0 +1 +2 +3 +4

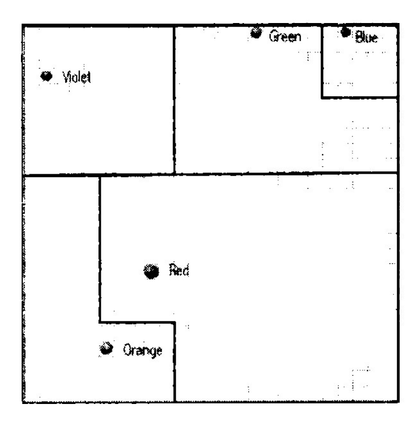
+0

+5

+10

+15

+20



нать из левого верхнего угла, то вам надо их расположить следующим образом: фиолетовый - 2 столбец, четвертая строка, зеленый — 16 столбец, первая строка, синий — 22 столбец, первая строка, красный - 9 столбец, 17 строка, оранжевый — 6 столбец, 22 строка (см. рисунок). Повернитесь и щелкните на рычаге на стене. Опустите рычаг вниз и нажмите белую кнопку, которую он закрывал

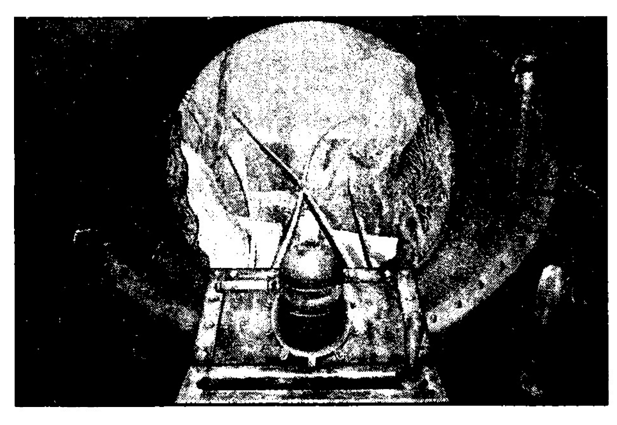
Вы услышите шум. Не трогайте больше рычаг. Возвращайтесь по лестнице через золотую комнату к мосту. Нажмите кнопку поворота еще три раза и опять идите через комнату с жуками в Большой Купол. Когда войдете в него, поверните налево и идите максимально вниз. Выходите на улицу. Вы окажетесь на мосту. Идите по нему, но остановитесь прямо перед туннелем. Посмотрите направо — и увидите кнопку. Нажмите ее. Вы опуститесь вниз. Повернитесь и идите по проходу к вращающемуся куполу. Смотрите через видоискатель (чем-то напоминает перископ) и нажмите на кнопку сверху, когда в нем окажется золотой глаз. Совет: чтобы не мучиться, постоянно щелкайте на эту кнопку, и в конце концов купол перестанет вращаться и откроется. Зайдите в него. Вы увидите окошко и 25 сечений. Здесь вам надо выставить код, который вы вычитали в книге у Гена. Если вы еще сами не разобрались в системе чисел Ривена, то поставьте рычаги слева направо на позиции: 9, 12, 13, 17, 18. Откройте книгу и насладитесь переходом.

Дом Гена (Ghen`s House)

Вы окажетесь в клетке. В этом очень мало приятного. Повернитесь и найдите кнопку. Нажмите ее. Сработает нечто типа звонка, и к вам в гости придет Ген собственной персоной. Теперь вам предстоит 7 минут выслушивать его речь, если только вы не нажмете **Пробел.** Вкратце его рассказ выглядит так: «Я был плохой, теперь я хороший. Найди свою книгу». После его речи посмотрите вокруг и найдите книгу с наибольшим числом квадратиков. Откройте ее, и вперед!

Лесной остров

Отойдите от книги и нажмите кнопку на полу рядом со стойкой. Сейф закроется, откроется купол. Идите налево вверх по лестнице. Стражник объявит тревогу и смотается (чем мы ему так не понравились?) Заходите в маленькое здание впереди. Садитесь в кресло. Дерните рычаг слева, затем дерните рычаг справа (закроется пол в конусообразной штуке внизу) и напоследок еще раз слева. Выходите из домика и идите назад. Когда дойдете до лифта, зайдите в него. Повернитесь и дерните рычаг справа, и лифт опустится на один уровень вниз (не дергайте рычаг еще раз, а то опуститесь еще ниже!) Выйдите из лифта и дерните рычаг слева. Теперь вы сможете выйти изо рта рыбы (ну зачем Гену понадобилось делать выход во рту у рыбы, а не просто сделать дверь?) Идите по тропинке, пока не увидите ребенка. Да что же это такое? Опять от нас убегают! Неужто мы такие страшные? Идите за ребенком. На развилке поверните направо и поднимитесь по лестнице. Откройте ворота, поверните направо. Идите по дорожке и увидите, как вдали жители опять от вас убегают. Это начинает надоедать! Продолжайте идти вперед, вверх по лестнице, опять вперед, пока не придете к площадке с идолами и с чем-то, сильно смахивающим на субмарину. Дерните рычаг слева от нее. Теперь возвращайтесь туда, откуда пришли. Постоянно идите вперед, пока не придете к мосту, а затем и к лестнице. Спускайтесь до конца. На островках отдыхают некие существа (уж не лох-несские ли чудовища?) Если



вы хотите подкрасться к ним поближе, продолжайте движение лишь тогда, когда они перестанут смотреть по сторонам. Так можно подойти совсем вплотную. Продолжайте идти по дорожке (она начнет подниматься). Затем вам надо будет спуститься по лестнице. Внизу вы сможете найти субмарину. Садитесь в нее. Рассмотрим управление: рычаг наверху, который движется по полукругу, разворачивает субмарину; рычаг, который может скользить с одной стороны на другую, выбирает, по какому пути ехать; ну а рычаг справа включает движение до следующей развилки. Итак, вам надо развернуть субмарину и проехать вперед. Убедитесь в том, что рычаг выбора направления стоит справа, и проедьте вперед. Откройте люк и вылезайте из субмарины. Поднимайтесь по лестнице в здание. Поставьте все рычаги в верхнее положение. Возвращайтесь в субмарину. Разверните ее, езжайте вперед, развернитесь еще раз. Поставьте рычаг выбора направления в левое положение и езжайте еще раз вперед. Вылезайте из субмарины. Зайдите в пирамиду и дерните треугольный рычаг перед собой. Опустится сиденье для подъема. Не теряйте времени, садитесь в него поскорее, пока оно не уехало назад. Вы подниметесь на тюремный уровень. Справа от закрытой двери есть рычаг. Поверните его. Откроется тюрьма. На полу есть слив, откройте его и дотроньтесь до воды. Откроется проход. Идите по темному туннелю, пока не дойдете до океана. Слева есть нечто среднее между факелом и лампочкой, включите это. Развернитесь и медленно идите обратно по туннелю, зажигая на каждом экране эти штуки. Если на очередном экране вы в упор не видите «лампочку», просто увеличьте яркость экрана. Как только дойдете до конца, развернитесь и медленно возвращайтесь назад. Вы должны увидеть справа секретную дверь. Откройте ее и входите. Теперь вам надо решить достаточно сложную головоломку: следует опустить нужные камни в правильной последовательности (см. рисунок).



Остров мятежников (Rebel Island)

Коснитесь появившейся книги. Полюбуйтесь на базу мятежников сбоку. Это единственное место в Ривене, где действие происходит ночью. Развернитесь и идите к книге. В вас выстрелят дротиком. Походите немного по своей камере. Полюбуйтесь видом из окна, потом из двери. Внезапно придет девушка и принесет вам дневник Катерины и книгу-ловушку, которую вы потеряли вначале. Просмотрите дневник. Вы должны там найти комбинацию из пяти чисел. Это вам понадобится позже. Потом девушка вернется и принесет вам Книгу перехода. Кстати, не стоит проходить через зеленую книгу. Не забудьте: это ловушка! Если только вы не пылаете желанием увидеть другой конец. Идите через Книгу перехода.

Лесной остров

Вы вернетесь в комнату с камнями. Идите назад по туннелю к секретному проходу и дерните за кольцо, чтобы заново его открыть. Выходите из темницы и идите направо. Опус-

тите лестницу и спускайтесь. Развернитесь и идите так же, как шли после того, как опустили субмарину. Но только в этот раз выберите дорожку, которая ведет к вагонетке. Садитесь в нее. Дерните рычаг слева от вас.

Бумажный остров

Помните двойные двери? Вот туда вам и надо идти. Только в этот раз после того, как закроете за собой двери, идите в левый проход. Спускайтесь по лестнице к двери. Откройте ее. Пройдите в комнату. Развернитесь. Закройте за собой дверь. Идите в правый проход. Опять надо вовремя нажать кнопку на видоискателе. Купол перестанет вращаться. Идите к нему. Введите тот же пароль, что и в первый раз - купол откроется. Используйте книгу. Вы окажетесь в доме Гена.

Дом Гена

Снова поговорите с Геном. Проходите в книгу-ловушку, когда он вас об этом попросит. Не волнуйтесь, вы скоро поменяетесь местами! После того, как Ген совершит очередную глупость, поверив вам, найдите дырку в полу и спуститесь в его спальню. На столе лежат забавные часы в виде серебряного шара. Щелкните на них. Они выдадут пять звуков, после чего откроются. Запомните их: динь, динь, клак, динь, клак. Поднимайтесь назад по лестнице. Поверните направо. Вы должны увидеть рычаг — дерните его. Клетка опустится. Зайдите туда, где она была, найдите книгу с одним квадратиком и совершите переход.

Остров-тюрьма (Prison Island)

После того как вы выйдете из купола, идите вперед по дорожке до упора. Вы увидите аппарат с тремя кнопками и рычагом. Каждая из кнопок издает свой звук. Из них надо составить мелодию, которую вы слышали в спальне Гена. Когда вы это сделаете, дерните рычаг — вы подниметесь наверх и освободите Катерину. Катерина поговорит с вами и убежит (вот так всегда: дальше разговоров дело не заходит!). Теперь осталось совсем чуть-чуть. Возвращайтесь через купол в дом Гена. Выберите книгу с пятью квадратиками (только у нее не вырвана страница перехода).

Остров Большого Купола

Выйдя из купола, идите по дорожке до конца. Нажмите кнопку - вы подниметесь наверх. Наверху повернитесь один раз направо и идите вперед до Большого Купола. Когда внутри дойдете до двери с поднятым мостом впереди, дерните рычаг справа — мост опустится. Идите через золотую комнату. Как только выйдете, спускайтесь по лестнице справа туда, откуда начинали свое путешествие. Справа есть телескоп. Подойдите к нему. Посмотрите на люк внизу. Введите код из дневника Катерины. Клавиши надо нажимать в последовательности: первая слева, четвертая, четвертая, третья, первая. Посмотрите внимательно на левую колонну, уберите «стоп». Правый рычаг направьте вниз и нажимайте кнопку — телескоп будет опускаться. Опустите его до конца, а потом наслаждайтесь результатом своих трудов!

Алекс PcDuck

SID MEIER'S GETTYSBURG

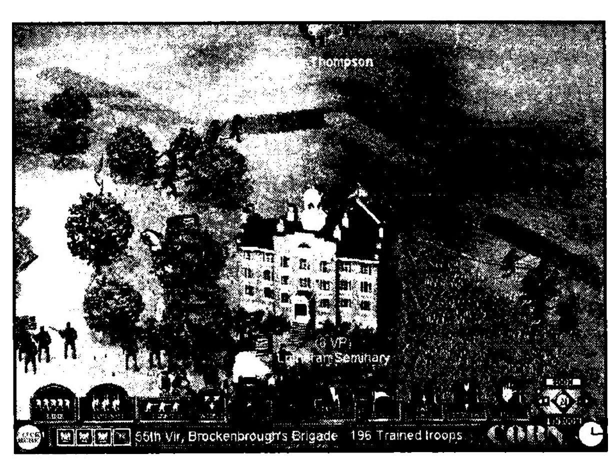
Разработчик	Firaxis
Издатель	Electronic Arts
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	wargame в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система - Windows 95.
Процессор — Pentium 90
(желательно - Pentium 133).
Оперативная память - 16 Мб
(желательно - 32 Мб).
Привод CD-ROM - четырехскоростной.
Видеоплата - 1 Мб.
Звуковая плата — совместимая с SoundBlaster.

Со времен битвы при Геттисбурге прошло более ста лет. Знатоки истории помнят, что юг проиграл битву, а с ней и войну. Победа северян в войне полностью изменила всю историю Соединенных Штатов. Промышленный север подмял под себя рабовладельческий юг, и США превратились в мощнейшую индустриальную державу. Вот и известный нам по такой замечательной игре, как **Civilization,** Сид Мейер вспомнил историю и решил создать игру об этой битве. Кажется, у него, как всегда, получился шедевр.

Все баталии в игре воссозданы с детальной точностью - реальные ландшафты, названия боевых единиц, их численность и расположение, а также имена командиров полностью соответствуют историческим хроникам.

Новый для real-time стратегий подход к прохождению игры - разветвленный сюжет, зависящий от того, выиграли вы или проиграли сценарий. Победу в битве получит тот, кто наберет больше победных очков (victory points) за три дня. Начисление очков ведется по количеству занятых ключевых позиций и урона, нанесенного войскам противника, причем за отведенное на сценарий время (да-да, на каждый сценарий отводится определенное количество времени) вы вряд ли уничтожите все вражеские полки, а победа будет отдана тому, кто будет контролировать больше стратегически важных точек. Так что, если вы не смогли выполнить поставленную задачу в одном сценарии, вам все равно будет доступен следующий (причем могут быть варианты продолжения) - авось в нем вам повезет больше.



Четыре уровня сложности и возможность изменения стратегических принципов противника

не дадут вам скучать, так как компьютер может вести себя по-разному в одном и том же сценарии. Для новичков существует комплект из четырех обучающих сценариев, которые помогут им освоиться в игре. **В** игре **Gettysburg** реализован принцип «трехмерного» ландшафта, что делает игру более реалистичной. Например, солдаты медленнее бегут в гору, а с ее вершины видят дальше, в лесу и колосящемся поле войска будут «недальновидными», что позволит использовать засады и т. п. Кроме этого существует очень удобная система масштабирования и поворота обзора — так что не беспокойтесь о том, что упустите что-то из вида. Еще в игре есть много других возможностей, но о них мы поговорим подробнее, когда будем рассматривать сам игровой процесс.

Главное меню

Play A Scenario — разыграть один из 25 сценариев битв (описание каждого из них смотрите далее) или случайно созданный сценарий. Меню Options полностью аналогично одноименному меню в режиме Fight The Battle (см. ниже);

Fight The Battle - разыграть битву при Геттисбурге (по сути - это режим кампании);

Try A Tutorial - разыграть один из 4-х обучающих сценариев;

Multiplayer — опции сетевой игры;

Load Game - загрузить ранее сохраненную игру;

Exit — выход в Windows 95.

Меню Fight The Battle

Выбрав этот пункт главного меню, вы попадете в меню выбора армии, где вы должны выбрать сторону, за которую будете играть:

CS — южане (Конфедерация Южных Штатов):

US — северяне (Соединенные Штаты).

После этого вы попадете в меню выбора сложности игры. Оно реализовано интересным образом — вы выбираете себе в противники одного из реальных военачальников того времени, степень талантливости которого и определяет сложность игры:

противники южан (по мере возрастания сложности) — генералы Rowley, Howard, Doubleday и Hancock;

противники северян - генералы Heth, Hill, Longstreet и Lee.

Выбрав сложность игры, вы попадете в меню Options:

history — историческая достоверность (historical - исторические события, mix - смешанные, randomized — случайные);

difficulty — сложность, т. е. сможете еще раз выбрать в противники нужного генерала;

personality - характер ведения боя противником (aggressive - агрессивный, pru-dent — рассудительный, cautious - осторожный, indirect — противник использует фланговые атаки, flexible - противник атакует и по флангам, и по центру, direct — противник атакует по центру).

Выбрав нужные установки, нажмите пункт Exit — и вы начнете кампанию.

Какой бы режим игры вы ни выбрали, бою будет предшествовать маленькое представление сил - генералы вашей армии будут обсуждать боевую обстановку и разрабатывать план действий. Затем загрузится игра, и вам суровым мужским голосом сообщат цель сценария и подробно расскажут о ваших войсках. Эту нудную, но полезную процедуру можно пропустить, нажав **Esc.**

Игровой экран

Основную часть экрана занимает поле боя.

В самом низу находится информационная строка, состоящая из компаса (слева), часов (справа) и строки с информацией о данной бригаде.

Чуть выше информационной строки находится строка команд.

Справа от строки команд - блок управления видом на происходящее, с помощью которого вы можете увеличить (Zoom) и уменьшить (Unzoom) обзор, а также повернуть этот самый вид влево (L) или вправо (R).

Кроме того, подведя в любой момент битвы курсор мыши к ***верхнему краю экрана***, вы увидите ряд белых надписей, под каждой из которых скрывается небольшое меню.

Game

Меню игровых опций:

save game - сохранить игру;
load game - загрузить ранее сохраненную игру;
game speed - скорость игры;
options - см. выше меню Options;
text - количество текстовых обозначений на карте местности;
preferences - меню настроек, касающихся игрового процесса;
claim victory! - предложить противнику сдаться;
admit defeat? - сдаться противнику;
about Gettysburg! - сведения о программе;
quit - выйти в основное меню.

View

Изменение вида на происходящее:

max zoom in - максимально приблизить карту;
max zoom out - максимально уменьшить карту;
look north - вид на происходящее с севера;
look east - вид на происходящее с востока;
look south - вид на происходящее с юга;
look west - вид на происходящее с запада.

Map

Меню карты:

battle overview - общий план битвы;
center of army - по каким-то своим критериям компьютер определяет и показывает вам центр войск;
largest vp location - компьютер показывает вам позицию, за удержание которой дадут больше всего призовых очков;
last message / location - компьютер показывает место, о котором говорилось в последнем сообщении (оно появляется в верхней части экрана).

Reports

Меню статистики:

scenario status	-	статистика сценария (количество убитых, информация о ключевых позициях и т. п.);
order of battle	-	подробная информация о ваших войсках;
courier messages	-	список сообщений;
battle summary	-	информация о битве под Геттисбургом в целом (подсчет очков, информация о пройденных сценариях и т. п.);
watch replay	-	повтор данного сражения до сего момента;
Hall of Valor	-	Зал Боевой Славы (постоянный атрибут всех игрушек Сида Мейера). Сюда занесут ваше имя, когда дойдете до конца (желательно, победного) всей битвы.

Info

Информация об интерфейсе игры:

interface	-	«мышиный» интерфейс;
formations	-	информация по боевым построениям солдат;
morale	-	информация по видам морального состояния бойцов;
terrain	—	информация о видах местности, преимуществах и недостатках каждого из них;
victory	—	здесь вам подробно объяснят о начислении призовых очков вам и вашему противнику и условиях, необходимых для победы;
shortcut keys	—	«горячие клавиши» и их значение.

Leaders

С помощью этого меню вы можете перенестись к любому из ваших генералов — просто нажмите на нужной фамилии, и компьютер перенесет вас куда надо.



Bugle Calls

Здесь вы можете послушать, как звучат некоторые приказы в исполнении горниста.

Клавиши и управление

Все действия в игре производятся мышью. Все виды войск перемещаются следующим образом: нажмите левой кнопкой мыши на флаг, развевающийся над полком (кстати, флаг показывает моральное состояние полка - чем он выше, тем солдаты увереннее себя чувствуют), и, не отпуская кнопку, двигайте белую стрелку в нужное место, затем отпустите кнопку - войска двинутся в путь.

P	—	пауза;
Esc	—	выход в главное меню игры.

Немного истории

Как прекрасна природа штата Пенсильвания в июле — шелест зеленых лесов, пение птиц, звон ручьев, на бескрайних полях колосится пшеница. Но в тот год пенсильванцы так и не увидели урожая...

1863 год - вот уже более двух лет идет война между Конфедерацией Южных Штатов и Северными Штатами, и, похоже, в ней наступил перелом. Генерал Ли, командующий силами Конфедерации, понимает, что юг не сможет долго продержаться из-за слабой экономики. Поэтому он решил нанести еще один, возможно, решающий удар. В конце июня 1863 года войска под его командованием пересекли реку Потомак и вторглись в штат Пенсильвания. Однако у городка Геттисбург армия южан наткнулась на войска северян. Соотношение сил было не в пользу южан (88 тысяч северян против 75 тысяч «сынов юга»), но они решили атаковать! Так началось величайшее сражение гражданской войны в США.

Боевые единицы и управление ими

Как вы понимаете, никаких танков и самолетов в игре нет. Здесь все решают пехота, кавалерия и артиллерия. Кроме того существуют бригадные генералы (воины на лошадях. в красивой форме и с большими флагами) и корпусные генералы (похожи на бригадных генералов, но их сопровождает небольшой отряд кавалерии).

Для всех видов войск существуют команды, для исполнения которых следует нажать соответствующую кнопку на строке команд.

Пехота и кавалерия

Действуют практически одинаково, различие заключается лишь в том, что кавалеристы передвигаются на лошадях быстрее, но как только начинается бой, спешиваются и начинают отстреливаться.

Солдаты разделены на полки разной численности. Полки являются наименьшими боевыми единицами и именно ими вам придется командовать. Знайте также, что любой полк входит в бригаду и до того момента, как вы начинаете им командовать (т. е. отдавать приказы конкретно этому полку), он действует вместе с бригадой. Как только вы отдаете полку какой-либо приказ, он считается «оторванным» от бригады.

Выполняемые команды

Line - команда доступна всегда. Приказать солдатам выстроиться в линию. Линия — оптимальный боевой порядок.

Column - команда доступна всегда. Приказать солдатам выстроиться в колонну, причем кавалерия садится на лошадей. В колонне войска передвигаются быстрее, но не способны сразу вступить в бой.

Skirmish - команда доступна всегда. Приказать солдатам выстроиться в цепь. Цепь - слабая альтернатива линии. Пригодится только при прочесывании местности или в том случае, если у вас мало войск, а линия фронта длинная.

Wheel - команда доступна всегда. Приказать солдатам повернуться.

Advance - команда доступна всегда. Приказать солдатам перебежать вперед.

Charge! - команда доступна во время боя. Приказать солдатам перейти к рукопашному бою. Солдаты устремляются на противника, но могут еще быстрее развернуться обратно. Лучше всего бросать вперед сразу несколько полков, и чтобы их прикрывали сзади.

Double Quick - команда доступна всегда. Приказать солдатам двигаться быстрее. Все бы хорошо, но солдаты начинают нервничать, что сказывается на их боевых навыках. А в це-

лом - полезная команда, особенно, когда подошло подкрепление, а на удаленном участке боя войска еле держатся. Вышлите туда полки и отдайте им этот приказ - выиграете важные минуты.

Attach — команда доступна, если полк «оторван» от бригады. «Включить» полк обратно в бригаду. Полезна при марш-бросках и в массированном наступлении.

Hold - команда доступна, если полк действует вместе с бригадой. Приказать солдатам держаться до последнего (впрочем, они обычно ценят свою жизнь дороже победы и бегут).

Fall Back - команда доступна всегда. Приказать солдатам медленно отступать. При этом они продолжают отстреливаться. Полезно, если численный перевес на стороне противника, а отдавать позицию без боя ой как не хочется.

Retreat - команда доступна всегда. Приказать солдатам отступить. Отличается от предыдущей тем, что солдаты не отстреливаются, да и убегают быстрее.

Halt - команда доступна, если полк не вступил в бой. Приказать солдатам остановиться.
Volley — команда доступна, если полк вступил в бой. Приказать солдатам действовать одновременно, т. е. они одновременно перезаряжают ружья и одновременно стреляют по противнику. Полезно, если противник идет в рукопашную схватку, но находится еще достаточно далеко.

Артиллерия

Разделена на батареи. Является очень сильной боевой единицей.

Существует два типа пушек: первый - гаубицы (у них ствол серого цвета), стреляют большими ядрами на дальние расстояния, и, соответственно, эффективны в дистанционном бою; второй — пушки «Наполеон» (с золотистым стволом), мелкокалиберные, но зато легкие и удобные для стрельбы прямой наводкой.

Артиллерия перевозится на лошадях, так что требуется время, чтобы их запрячь или распрячь. Это следует учитывать в бою, когда важна каждая секунда.

Выполняемые команды

Все команды доступны в любой момент времени.

Unlimber — приказать батарее распрягать лошадей и готовиться к бою.

Limber - приказать батарее запрягать лошадей и готовиться к походу.

Wheel - приказать батарее повернуться.

Target Infantry — приказать батарее стрелять по пехоте. Канониры будут целиться по ближайшему видимому пехотному или конному подразделению противника.

Target Artillery - приказать батарее стрелять по артиллерии. Стрелять будут опять же по ближайшей видимой батарее врага.

Auto Target — приказать батарее стрелять по ближайшему видимому противнику.

Line Of Sight — посмотреть зону видимости батареи. Пушки не могут поражать войска, находящиеся вне их зоны видимости.

Fall Back - приказать батарее начать медленное отступление. Она начинает отступать, изредка огрызаясь ядрами и картечью.

Retreat — приказать батарее отступать. Батарея просто отходит назад.

Halt - приказать батарее остановиться.

Бригадные генералы

Нужны для более удобного и быстрого командования войсками: пехотой или кавалерией (артиллерия подчиняется только корпусным генералам). Кроме того, если какой-либо полк из бригады данного генерала разбит и бежал, генерал может призвать войска к себе и вдохновить их на подвиги, после чего они снова будут готовы идти в бой.

Выглядит процесс «вдохновления» очень забавно - похоже на картину «Ленин и дети».

Выполняемые команды

Все команды, кроме Brigade Halt и Halt, доступны в любой момент времени.

Battle — приказать бригаде выстроиться в линию — оптимальный боевой порядок.

Double — приказать бригаде выстроиться в две линии. Хороший приказ, если наступать нужно узким фронтом на хорошо укрепленные позиции врага.

Skirmish — приказать бригаде выстроиться в цепь. Обо всех достоинствах цепи говорилось ранее.

Maneuver - приказать бригаде выстроиться в колонны для маневра. Удобно для перемещения войск в своем тылу - войска не занимают много места и передвигаются быстрее, нежели в боевом порядке.

Road - приказать бригаде выстроиться в дорожную колонну. Максимально быстрый способ передвижения.

Wheel - приказать бригаде повернуться.

Advance — приказать бригаде выступить вперед. Только с помощью этой команды вы можете передвигать всю бригаду сразу.

Attach - приказать «оторванным» полкам присоединиться к бригаде.

Line Of Sight — посмотреть зону видимости генерала. Генерал не может командовать войсками, находящимися вне зоны его видимости, даже если они входят в его бригаду.

Rally — призвать разбитые полки к генералу для «вдохновления».

Brigade Halt — приказать бригаде остановиться. Команда доступна, если генерал стоит на месте.

Halt — приказать генералу остановиться. Команда доступна, если генерал находится в движении.

Корпусные генералы

Выполняют лишь «вдохновляющую» функцию, причем могут вести разъяснительную работу среди всех видов войск, если только данное подразделение входит в его корпус.

Выполняемые команды

Line Of Sight - посмотреть зону видимости генерала.

Rally - призвать разбитые части к генералу для «вдохновления».

Непосредственно в игре бывают такие моменты, когда оставленные в запасе войска (о них скажут перед битвой) очень нужны вам, но контролировать их вы не можете. Если вам срочно требуется подкрепление, выделите их командира и выберите «Yes, I must have these troops» - вы сможете ко-



мандовать войсками запаса, но при этом вам придется отдать какое-то количество призовых очков.

После боя

Сразу после боя подводятся итоги. Компьютер подсчитывает результаты сражения, определяет самую полезную боевую единицу, лучшую бригаду и самую потрепанную боевую единицу.

После этого вы попадаете в меню подведения итогов, где сможете посмотреть финальный счет и произвести следующие операции:

Watch Replay - просмотреть краткий и весьма схематичный повтор битвы;

Next Scenario - Перейти к следующему сценарию (эта функция доступна и при игре в отдельный сценарий - вам предлагается принять участие в следующей по списку баталии);

Save Game - сохранить игру (доступно только в режиме кампании):

Return To Scenario — вернуться к сценарию и продолжить играть (доступно только в режиме сценария);

Play Again - сыграть сценарий еще раз;

Return To Main Menu — вернуться в основное меню.

После нажатия кнопки Next Scenario перед вами появится меню выбора следующего сценария, где вы можете посмотреть свой рейтинг и рейтинг противника по сумме сыгранных сценариев и выбрать направление следующего удара. Нажатием кнопки Exit начинается следующий сценарий.

Тактические советы

Используйте генералов для командования крупными соединениями войск, что сильно облегчит вам жизнь и сэкономит время. К тому же присутствие генералов в рядах ваших войск сильно улучшает их моральное состояние.

Кстати, несколько слов о морали. Вы, наверное, уже заметили, что некоторые из солдат (пехотинцев и кавалеристов) гораздо лучше воюют и более хладнокровны, чем другие. Так вот, в игре есть четыре уровня опытности солдат, каждый из которых имеет свой показатель уровня морали: green troops (новобранцы) - 2 уровень; trained или regular troops (солдаты, понюхавшие пороха) - 3 уровень; veteran troops (ветераны) - 4 уровень; crack troops («пробивные» ребята) — 5 уровень. (Для сравнения — убегающие (routed) солдаты имеют 1 уровень.) Кроме того, моральное состояние солдат повышается на один уровень при наличии следующих факторов: поддержка справа, слева и сзади; наличие здорового генерала; природных укрытий (т. е. леса, камней, садов) и окопов. Помните, что моральное состояние войск является очень важным элементом игровой стратегии.

Есть и еще один важный игровой фактор — местность. Каждый из шести видов местности имеет свои особенности. Clear — открытая территория, не дающая никаких преимуществ. Wheatfield / cornfield — пшеничные и кукурузные поля, скрывают ваши войска, если они не двигаются и не стреляют, но не защищают их от вражеского огня. Forest - лес, где войска передвигаются медленнее, зато он защищает солдат от огня противника. Orchard - сады, как и леса, замедляют передвижение войск и обеспечивают некоторую защиту от врагов. Rocky / boulders — каменистая местность, самый лучший защитник от вражеского огня, зато ощутимо снижается скорость передвижения войск. Marsh — болота, где солдаты проваливаются и мокнут, что очень сильно замедляет их передвижение.

Одним словом, при выборе позиции для боевого соединения особое внимание обратите на его моральное состояние и окружающую местность.

Прохождение

Вся битва в полном объеме насчитывает 21 сценарий. Но количество сценариев, необходимых для прохождения игры, зависит от вашего таланта полководца — учитывается каждый проигрыш и победа. В принципе, вы можете пройти игру за шесть-семь сценариев, если будете выигрывать сражения одно за другим, но кампания может и растянуться, если вы потерпели много неудач. В любом случае, ниже приводится полный список сценариев и советы по прохождению каждого из них (сценарии следуют в том порядке, в каком они идут в игре).

First Contact: McPherson's Hill

Цель - контролировать к концу битвы McPherson's Hill.

Длительность - 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 2.160 пехотинцев и 76 артиллеристов, север: 2.148 пехотинцев и 117 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то отдайте приказ бригаде продвигаться вперед, а «Наполеоны» подтяните поближе к линии фронта — здесь от них будет больше пользы. Сначала перевес на вашей стороне, к тому же у противника нет артиллерии. Тесните врага к ферме, чередуя перестрелки и штыковые атаки. Примерно к середине битвы к северянам подойдет подкрепление, поэтому желательно к этому моменту захватить холм и обороняться. Однако и к вам подойдет подмога, так что, не стесняясь, атакуйте.

Северянам же придется сначала обороняться и ждать подкрепления. Постарайтесь до его прибытия удержать холм, если не получится — обходите врага со стороны сада и тесните его с позиции. Когда разберетесь на фланге, переходите в массовое наступление. И если все будет хорошо, то вы без проблем отстоите позицию.

Golden Opportunity: Will's Woods

Цель — контролировать к концу битвы Will's Woods.

Длительность - 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 3.065 пехотинцев и 337 артиллеристов, север: 2.500 пехотинцев и 339 артиллеристов.

Южане атакуют.

Играя за южан, вы имеете в своем распоряжении две бригады. Они уже двигаются к роще, пусть так и идут. Кроме того, у вас есть две батареи «Наполеонов». Их нужно подвести поближе и разместить за пехотными рядами. Очень важно, чтобы ваши пушки были развернуты быстрее, чем пушки противника. После контакта с противником не предпринимайте никаких активных действий, а просто ждите подкрепления в виде пушек. Когда оно придет, ведите все батареи на правый фланг ваших войск — именно здесь лучше всего нанести удар. Начинайте теснить противника и не забывайте подтаскивать пушки. Не спешите - времени много. Постепенно вы вытесните врага с его позиции и останется только удержать ее. При этом не принимайте никаких опрометчивых решений. Скомандуйте «Hold» всем полкам, находящимся на позиции, и ждите окончания сценария.

Северянам придется сложнее - враг превосходит их по численности. Выдвигайте бригаду Бакстера (Baxter) к опушке небольшого леса, позади пехоты установите «Наполеоны»: одним словом, займите полукруговую оборону и держитесь. Через некоторое время вам пришлют подкрепление в виде гаубичной батареи. Ее разместите на опушке справа. Ес-

ли будет совсем худо, можете «купить» резервную бригаду Стоуна (Stone). Еще через некоторое время вам дадут одну гаубичную батарею. Ее размещайте на наиболее тяжелом участке боя. Не предпринимайте никаких контрвыпадов и не давайте противнику обойти ваши войска.

Howard's Predicament: Barlow's Knoll

Цель — контролировать к концу битвы Will's Woods; другие ключевые позиции — Bloecher's Knoll.

Длительность — 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 6.200 пехотинцев и 220 артиллеристов, север: 6.200 пехотинцев и 350 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если играете за южан, то подводите бригаду Хэйса (Hays) к поляне Bloecher's Knoll и начинайте перестрелку с противником. Сзади подводите батарею «Наполеонов», а две батареи гаубиц установите около J Benner`s Farm. Бригаду Доулса (Doles) оставьте на ее позиции и не вступайте в бой. Когда прибудет подкрепление - бригада Гордона (Gordon), распределите ее по линии боя, это облегчит нагрузку на полки Хэйса. Прибывшую бригаду Эйвери (Avery) постройте в колонны для маневра и обойдите противника слева. Ваша цель - County Alms House. В этот момент введите в бой бригаду Доулса - она нанесет неожиданный удар с фланга. Продолжайте фланговый маневр бригадой Эйвери, а остальными тремя бригадами тесните противника с поляны. Когда солдаты Эйвери достигнут цели похода и ввяжутся в бой, перейдите в атаку на поляне, иначе ваш обходной маневр не увенчается успехом. Освободившиеся полки пошлите на помощь Эйвери.
Северянам предлагается вот какой план: на помощь бригаде Фон Галсы (Von Galsa) пришлите солдат Шиммельфеннинга (Schimmelfenning) и подведите к поляне батарею Уилксона (Wilkeson). Другую батарею установите рядом с County Alms House. Когда подойдет бригада Кржижановского (Krzyzanowski), распределите ее по линии фронта. На крайний случай существует резервная бригада Костера (Coster), которую можно «купить». В общем, вам надо распределить все имеющиеся силы по линии фронта. Враг поведет массированное наступление, так что ваши солдаты все равно побегут, поэтому прикажите им медленно отступать (Fall Back). Плюньте на Bloecher's Knoll — это не самое важное. Главное — продержаться, потому что подкрепления не будет.

Turning Point: Little Round Top

Цель - контролировать к концу битвы Little Round Top; другие ключевые позиции: Devil's Den.

Длительность - 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил — юг: 7.500 пехотинцев и 370 артиллеристов, север: 7.000 пехотинцев и 640 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то продвиньте обе доступные бригады вперед. Таким образом получится, что бригада Робертсона (Robertson) двигается к Devil's Den, а бригада Лоу (Law) — к Round Top. «Наполеоны» следует поставить за солдатами Робертсона, а гаубицы можно пока оставить в покое. Так же сделайте и с подходящими пушками - «Наполеоны» к Робертсону, гаубицы «отдыхают». У Devil's Den завяжется бой, а Лоу практически беспрепятственно займет Round Top. Туда-то и следует установить гаубицы. Бригаду Андерсона (GT Anderson) отправьте на помощь Робертсону, и вместе они отвоюют Devil's Den. Бригаду Беннинга (Benning) пока оставьте в запасе. Когда займете Round

Top и установите там свою артиллерию, начните подтягивать туда войска (не забудьте Беннинга) - пора наступать на Little Round Top. Там вас будет ждать серьезное сопротивление, но если все сделаете правильно — победите.

Если вы играете за северян, то в начале боя оставьте все как есть, только переведите «Наполеоны» ближе к пехотинцам, а один-два полка — на левый фланг. Теперь остается только бороться и ждать. Прибывшую бригаду Винсента (Vincent) сразу отправьте на левый фланг. Вскоре вы сможете командовать бригадой Де Трабрента (De Trabreant). Ее следует ввести в бой около Devil's Den, а несколько полков перекинуть на левый фланг. Гаубичную батарею, прибывшую на поле боя, разверните у Little Round Top. Затем к вам на помощь прибудут три бригады генералов Келли (Kelly), Кросса (Cross) и Уида (Weed). Все их стоит «купить», после чего Келли отправьте к Devil's Den, а Кросса и Уида — на помощь обороняющимся у Little Round Top. Больше подкреплений не будет — воюйте сами.

Sickles' Folly: the Peach Orchard

Цель — контролировать к концу битвы Peach Orchard; другие ключевые позиции: Rose Wheatfield и Weathers Hill.

Длительность — 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 6.700 пехотинцев и 490 артиллеристов, север: 8.600 пехотинцев и 480 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то начните продвигать свои бригады вперед. На окраине сада вы наткнетесь на противника. Думается, у вас не будет особых проблем с ним, разве что на левом фланге. Продвиньте бригаду Семмеса (Semmes) к полю Rose Wheatfield и займите там позицию. После этого тесните противника и не забывайте подводить артиллерию. Кстати, об артиллерии - конкретной точной позиции для нее нет, так что передвигайте свои пушки так, как считаете нужным. Не пытайтесь захватить Weathers Hill, он находится далеко и вы, скорее всего, не успеете пробиться туда.

Если играете за северян, то сразу же «купите» бригады Барнса (Barnes), Берлинга (Birling) и Брюстера (Brewster) и введите их в бой: Брюстер по правому флангу, Берлинг в центре, а Барнс слева, у поля Rose Wheatfield, куда будет направлен мощный удар южан. После подхода бригад Зука (Zook) и Брука (Brooke) ведите их к Peach Orchard, где превосходящие силы противника начинают давить на ваши войска. Артиллерию расположите следующим образом: «Наполеоны» установите чуть сзади Sherfy Farm, а гаубицы - в саду, но, скорее всего, вам придется отвести их назад, к полю за садом. Позже к вам подойдет гаубичная батарея, которую лучше всего разместить с остальными. Вам будет тяжело только сначала, а к концу битвы у вас будет больше войск, чем у противника.

High Water Mark: Picket's Charge!

Цель - контролировать к концу битвы Angle.

Длительность — 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил — юг: 5.300 пехотинцев, север: 4.700 пехотинцев и 580 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то столкнетесь с большими трудностями при прохождении этого сценария — враг находится на хорошо укрепленной позиции, у вас нет артиллерии, да и времени немного. Однако кое-какие советы дать можно. Не ведите сразу все войска на позицию противника, а выберите самую лучшую бригаду с талантливым генералом, т. е. бригаду Гарнетта (Garnett). Оставьте ее в запасе, а остальными двумя бригадами напа-



дайте на врага. Когда солдаты ввяжутся в бой, не делайте никаких выпадов - стойте и ждите, пока янки не начнут отступать. Старайтесь сделать так, чтобы все полки этих двух бригад были в бою. Когда северяне начнут отступать, подведите бригаду Гарнетта и вступайте в бой. Если же северяне не начнут отступать, то бригада Гарнетта будет вашей последней надеждой на победу.

Если вы играете за северян, то в начале битвы не изменяйте местоположения своих войск — пусть все стоят, как стояли. Лишь когда враг будет совсем близко, стоит немного отвести гаубичную батарею Рорти (Rorty) к Angle. Теперь остается только ждать.

Lee Commits: Seminary Ridge

Цель — контролировать к концу битвы Seminary Hill; другие ключевые позиции: Seminary Ridge,

Длительность - 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 4.600 пехотинцев и 210 артиллеристов, север: 4.300 пехотинцев и 360 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то выдвиньте бригаду Петтигрю (Pettigrew) вперед, к холму, на котором и находится семинария. Вслед за ними отправьте и бригаду Лэйна (Lane). За пехотой установите всю артиллерию. Бригаду Брокенброу (Brockenbrough) оставьте на ее позиции. Когда все ваши войска вступят в бой, потихоньку выведите эту бригаду и зайдите ею с правого фланга на позиции врага. Потом начните теснить противника по всем направлениям — и вы займете Seminary Ridge.

Если вы играете за северян, то оставьте бригаду Мередита (Meredith), а за ряд пехоты отведите пушки. Бригаду Катлера (Catler) оставьте в засаде — когда враг вступит в бой, идите в атаку сзади. Когда прибудет бригада Пола (Pole), распределите ее по линии фронта и старайтесь удерживать позиции.

Sudden Victory: Cemetery Hill

Цель - контролировать к концу битвы Cemetery Hill.

Длительность - 1 час 45 минут компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 6.400 пехотинцев и 380 артиллеристов, север: 5.800 пехотинцев и 440 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то начните продвигать бригады О`Нейла (O'Nail), Дэниела (Daniel) и Иверсона (Iverson) вперед так, чтобы они всеми силами ударили врага с правого фланга, а бригаду Доулса (Doles) двигайте вперед, через город. Когда первые три бригады ввяжутся в бой и отвлекут на себя внимание противника, быстро выходите из города и атакуйте врага, стоящего к вам боком. Всю артиллерию, кроме «Наполеонов», стоит

также ввести в город, а «Наполеоны» поставьте сзади ваших солдат на правом фланге. Тесните противника и медленно наступайте на Cemetery Hill.

Если вы играете за северян, то переведите бригады Костера (Coster) и Смита (Smith) так, чтобы они заняли позицию по каменной дороге около Cemetery Hill, а батарею Уилксона (Wilkeson) поставьте за пехотой. Враг будет зажимать вас в клещи, так что постарайтесь нарастить свою оборонительную мощь по флангам. Вскоре к вам прибудут две батареи — расположите их у Cemetery Hill.

Early Arrives: Benner's Hill

Цель - контролировать к концу битвы Culp's Hill; другие ключевые позиции: Benner's Hill и Raffenberger's Hill.

Длительность — 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 6.100 пехотинцев, 280 артиллеристов и 240 кавалеристов, север: 8.200 пехотинцев и 600 артиллеристов.

Встречный удар.

Если вы играете за южан, то вам придется показать свой талант полководца в полную силу. На этот сценарий дается немного времени, да и войска разбросаны по окрестностям Геттисбурга, так что напролом не пройти, придется в обход. Бригады Гордона (Gordon) и Хэйса (Hays) ведите к Benner's Hill, где они начнут бой, а бригаду Доулса (Doles) направляйте к Raffenberger's Hill через окраину города. Прибыв на место, она наткнется на неприятеля. Завяжется бой. Таким образом, в вашем распоряжении останутся две бригады Эйвери (Avery) и Смита (Smith), которые можно спокойно двинуть в образовавшийся коридор. Туда же можно отправить кавалерийский полк, который подойдет к вам через некоторое время после начала сценария. Атаку нужно подкрепить артиллерийским огнем, для чего подведите к Benner's Hill одну-две гаубичных батареи, а вслед за Эйвери и Смитом отправьте батарею «Наполеонов». Если все сделает правильно, победа будет вашей.

Если вы играете за северян, то поступить следует примерно так: сразу займите все ключевые позиции, установите у них любые пушки (благо их много) и не забудьте про солдат - пространства много, и какая-нибудь бригада может проскользнуть к Culp's Hill. Сразу начните отводить артиллерию с северной и восточной окраин города, а вместе с ней и пехоту, прикрывающую ее - зачем жертвовать лишними людьми. Если не успели занять какую-нибудь позицию, не пытайтесь ее отвоевывать (кроме Culp's Hill, конечно), иначе противник может застать вас врасплох. У вас более выгодная позиция — пусть конфедераты атакуют и терпят поражение.

Twilight Attack: Culp's Hill

Цель — контролировать к концу битвы Culp's Hill.

Длительность - 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 4.100 пехотинцев и 280 артиллеристов, север: 4.800 пехотинцев и 430 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то просто выдвиньте все свои три бригады к подножию холма и начните теснить неприятеля с его позиции. Главная проблема — подкрепление, которое подойдет к противнику, но и это не столь опасно, к тому же вам тоже дадут в помощь четыре батареи, разместить которые лучше всего за спинами ваших солдат.

Если вы играете за северян, то в самом начале боя разместите все ваши войска на склонах холма, а имеющуюся у вас артиллерию - на самой вершине. Позиция для обороны - лучше некуда! Сдерживайте вражеские атаки и ждите подкрепления в виде нескольких батарей и бригады Катлера (Catler). Пехотинцев отправьте затыкать дыры в обороне, а пушки — на вершину Culp's Hill. Вы должны удержаться без особого труда.

Sickles' Attack: Warfeld's Farm

Цель - контролировать к концу битвы Warfeld's Farm.

Длительность - 1 час 45 минут компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 5.700 пехотинцев и 260 артиллеристов, север: 6.800 пехотинцев и 640 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Если вы играете за южан, то вам скорее всего не удастся первыми достигнуть Warfeld's Farm. Поэтому продвиньте вперед полки Барксдэйла (Barksdale), а с левого фланга подведите бригаду Кершо (Kershaw). Артиллерию подведите к опушке рощи около Warfeld's Farm и начните давить противника (если удастся). Честно говоря, этот сценарий очень тяжелый для южан.

Если вы играете за северян, то просто выдвиньте две свои бригады вперед, к роще, окружающей Warfeld's Farm. Когда они будут там, подведите третью бригаду Карра (Carr) и два одиноких полка, прикрывавших сначала ваше наступление. Артиллерию оставьте там, где она находилась изначально. Подошедшие в качестве подкрепления батареи тоже оставьте около Wentz Farm. Бригаду Берлинга (Birling) отправьте на линию боя. Для закрепления успеха можете попробовать преследовать противника и захватить его артиллерию.

Slocum's Counterattack: Splanger's Spring

Цель — контролировать к концу битвы Culp's Hill, Pfeifer's Knoll и Spangler's Knob.

Длительность - 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил — юг: 3.700 пехотинцев и 320 артиллеристов, север: 3.700 пехотинцев и 270 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Если вы играете за южан, то расположите свои войска таким образом, чтобы они закрывали все подножие холмов. Артиллерию поставьте на позициях у Pfeifer's Knoll и Spangler's Knob. Если враг вынудит вас начать отступление, переведите артиллерию к Culp's Hill, а пехотинцами медленно отступайте. Будьте готовы к тому, что основной удар северяне нанесут в центре.

Если вы играете за северян, то передвигайте ваши бригады таким образом, чтобы они охватили все подножие холмов. Сил на это у вас должно хватить. Когда подойдете вплотную к холмам, увидите справа вражескую батарею - постарайтесь захватить ее. Пушки оставьте пока на их позициях. Раскладка сил в вашу пользу. Начните теснить противника в сторону Culp's Hill. Особенно хорошее положение у вас сложится в центре — там и сконцентрируйте основной удар.

Anderson's Counterattack: Plank's Hill

Цель - контролировать к концу битвы Plank's Hill; другие ключевые позиции: E Plank's Farm, Sachs Dairy и S Pitzer's Farm.

Длительность - 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 5.400 пехотинцев и 380 артиллеристов, север: 5.900 пехотинцев и 290 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то начинайте двигать свои войска вперед таким образом, чтобы бригады Уилкокса (Wilcox), Махоуни (Mahone) и Райта (Wright) наступали на Plank's Hill, E Plank's Farm и Sachs Dairy, а Перри (Perry) шел в сторону S Pitzer's Farm. Артиллерию разместите у E Plank's Farm, которую вы захватите без проблем. Двигайте солдат вперед, и у Plank's Hill наткнетесь на солдат янки. Разбираться с ними оставьте Уилкокса и Махоуни, а бригадой Райта прорывайтесь к Sachs Dairy. Разобравшись с противником у Plank's Hill, отправляйте освободившиеся бригады на помощь Перри и Райту, но на всякий случай оставьте на этой позиции два-три полка.

Если вы играете за северян, то перед боем расставьте свои войска таким образом, чтобы они прикрывали все дыры в обороне. То есть распределите бригады Фишера (Fisher) и Уида (Weed) следующим образом: Фишер занимает позицию между бригадами Мак-Кендлеса (McCandless) и Дэя (Day), а Уид идет на помощь Дэю, которому придется туго - именно на его позиции южане направят свой удар. Артиллерию расположите на большой поляне перед Sachs Dairy. Если сможете успешно отбиться, попробуйте захватить E Plank's Farm. По этому поводу советов нет, т. к. тяжело предугадать ход боя, конечные позиции и соотношение сил противников.



Hancock's Charge: Ziegler's Grove

Цель - контролировать к концу битвы Ziegler's Grove; другие ключевые позиции: Leister House, Cemetery Ridge и Cemetery Hill.

Длительность - 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 3.500 пехотинцев и 380 артиллеристов, север: 7.000 пехотинцев и 600 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Если вы играете за южан, то можете поступить двумя способами - «купить» резервные бригады Уилкокса (Wilcox) и Махоуни (Mahone), но тогда вам нужно будет удержать Ziegler's Grove Ridge и Cemetery Hill и захватить Leister House, или же оставить все как есть и держаться под натиском превосходящих сил противника. Решать вам, но в любом случае сначала придется держать оборону. Выдвиньте бригаду Поси (Posey) на левом фланге немного вперед, а пушки отведите назад, но не далеко. Многие из ваших полков окопались, что сильно облегчает задачу. Враг будет наступать справа, так что сосредоточьте там свое внимание. Когда вражеская атака будет отбита — сами идите вперед (для случая с «покупкой» бригад), а если вы ничего не делали с резервными бригадами — просто держите позицию.

Если вы играете за северян, то с самого начала боя отведите немного назад свою артиллерию, а вперед выдвиньте пехоту. Солдат и у вас, и у противника много, а места мало - получится хорошая свалка. Направьте войска так: бригады Уэбба (Webb), Смита (Smith) и Кэрролла (Carroll) наступают в центре и справа; Холл (Hall), Уиллард (Willard) и Хэрроу (Harrow) — слева, по направлению к Ziegler's Grove. Отведенную артиллерию расположите за вашими боевыми порядками. Начинайте давить противника. Сначала отвоюйте Leister House, затем Ziegler's Grove, а потом всеми силами ударьте по Cemetery Hill.

Sickles Obeys: Weikerts Hill

Цель - контролировать к концу битвы Weikert's Hill и Little Round Top.

Длительность - 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 5.500 пехотинцев и 500 артиллеристов, север: 4.800 пехотинцев и 520 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то можете столкнуться с некоторыми проблемами в этом сценарии. Ни в коем случае не наступайте на Little Round Top по центру (ключевая позиция сценария; когда захватите ее, вам будет гораздо легче отвоевать Weikerts Hill). Сделайте вот как: бригада Андерсона (GT Anderson) наступает на Weikerts Hill (там не столь хорошая позиция для обороны, как в Little Round Top), а Little Round Top займутся две оставшиеся бригады. Одну из них, бригаду Робертсона (Robertson), отправьте по каменистому склону на позиции противника, а бригаду Лоу (Low), построенную в колонны для маневра, ведите через лес к Round Top, но сделайте это так, чтобы противник вас не заметил. Артиллерию установите рядом с Devil's Den. Когда Робертсон ввяжется в бой, перестройте бригаду Лоу и нанесите ею удар с фланга. Не забудьте про Андерсона, но, по идее, особых проблем у него возникнуть не должно. Его задача проста - отвлечь противника от ваших действий у Little Round Top. Когда захватите его, нанесите фланговый удар по Weikerts Hill.

Если вы играете за северян, то не стоит производить каких-либо особых перестановок, просто распределите бригаду Де Трабрента (De Trabreant) между позициями у Weikert's Hill и Little Round Top. Основной удар противника будет направлен на Little Round Top, туда и отправьте большую часть бригады. После этого просто контролируйте ход боя.

Riposte: The Wheatfield

Цель — контролировать к концу битвы Little Round Top, the Peach Orchard и Rose Wheatfield.

Длительность - 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 4.600 пехотинцев и 230 артиллеристов, север: 5.600 пехотинцев и 250 артиллеристов.

Встречный удар.

Если вы играете за южан, то начните с продвижения всех своих бригад вперед (на восток), а сзади прикройте наступление огнем орудий. Когда прибудет бригада Барксдэйла (Barksdale), бросьте ее в бой на самом сложном участке. Захватывать Little Round Top советую тем же способом, что и в предыдущих миссиях, т. е. через Round Top.

Если вы играете за северян, то закрепитесь на позиции между Rose Wheatfield и E Weikert's House и не предпринимайте пока попыток отвоевать Peach Orchard. Артиллерию поставьте у Little Round Top. Туда же отправляйте все прибывающие батареи. Когда прибудет бригада Мак-Кендлеса (McCandless), отправьте ее в бой. Начинайте теснить

противника к Peach Orchard. Вы превосходите противника по численности и сможете, если будете контролировать ход боя, захватить Peach Orchard и победить.

Meade Reacts: Bricker Farm

Цель — контролировать к концу битвы Little Round Top.

Длительность - 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 3.000 пехотинцев и 150 артиллеристов, север: 4.200 пехотинцев и 240 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Этот сценарий доступен для прохождения только северянам. Подводите бригаду Уида (Weed) к Bricker Farm с севера, а бригады Швейцера (Sweitzer) и Винсента (Vincent) - с северо-востока. Артиллерию установите чуть сзади. Начинайте наступление. У врага мало войск, и особого сопротивления он вам не окажет.

Springing the Trap: the Baltimore Pike

Цель - контролировать к концу битвы Smithy's Knob и Power's Hill.

Длительность - 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил — юг: 6.600 пехотинцев и 410 артиллеристов, север: 5.100 пехотинцев и 500 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то сразу же начните выдвигать бригаду Барксдэйла (Barksdale) к подножию холмов, а бригады Армистеда (Armistead) и Кемпера (Kemper) заведите с левого фланга. Кроме того, выведите и разверните артиллерию к Taney House и McAllister's Hill. Бригаду Гарнетта (Garnett) заведите по краю карты в край противнику. Когда Барксдэйл и Армистед вступят в бой, ведите солдат Гарнетта в атаку слева и начните по этому флангу теснить противника. Таким образом вы легко захватите как Smithy's Knob, так и Power's Hill.

Если вы играете за северян, то с самого начала распределите бригаду Невина (Nevin) по всей линии фронта, а артиллерию отведите немного назад, чтобы она не стала легкой добычей вражеских стрелков. Через некоторое время станет доступна для «покупки» бригада Рассела (Russell). Если ваше положение будет совсем плохо, то «купите» ее. В целом сценарий несложный, и вы его легко выиграете.

Union Breakout: Taneytown Road

Цель - контролировать к концу битвы Bricker`s Junction; другие ключевые позиции: Little Round Top.

Длительность - 1 час 45 минут компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 5.100 пехотинцев и 370 артиллеристов, север: 6.900 пехотинцев и 740 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Если вы играете за южан, то переведите бригаду Кемпера (Kemper) к Bricker's Farm и займите там позицию так, чтобы враг не смог обойти вас сбоку (справа). В остальном ваша позиция очень лаже неплохая, и ее не стоит изменять.

Если вы играете за северян, то отправьте бригады Гранта (Grant) и Юстиса (Eustis) на Little Round Top и не забудьте поддержать их наступление огнем пушек. Лучшее место для них - Weikert's Hill. Оставшиеся бригады — Шелера (Shaler) и Нейла (Nail) - отправьте по левому флангу широким фронтом от Bricker's Farm до Bricker's Junction. Здесь

они вступят в бой с уступающим по численности противником. Атакуйте противника именно на этом направлении - у вас достаточно опытные генералы, да и солдаты хорошие. Вы легко займете Bricker's Junction, оставьте там два-три полка, а остальные силы заводите в тыл противнику, расположившемуся на Little Round Top.

Longstreet's Option: Big Round Top

Цель - контролировать к концу битвы Taneytown Road; другие ключевые позиции: Little Round Top и Big Round Top.

Длительность — 2 часа 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил — юг: 6.700 пехотинцев и 590 артиллеристов, север: 6.700 пехотинцев, 750 артиллеристов и 1.900 кавалеристов.

Встречный удар.

Если вы играете за южан, то разделите свои бригады на две части — одна пойдет на Taneytown Road через холмы, другая - в обход них. Первой группой захватите Round Top и установите там артиллерию, а затем продвигайтесь к Little Round Top. В это время вторая группа ввяжется в бой с большой группировкой противника у подножия холмов - она будет отвлекать внимание противника. Когда займете Little Round Top, спускайтесь с холмов и штурмуйте Taneytown Road.

Если вы играете за северян, то переведите четыре батареи, находящиеся северо-восточнее Little Round Top, к Round Top и разверните их там. Кроме того, переведите бригаду Рассела (Russel) ближе к холму и ждите нападения конфедератов. Они появятся очень скоро. Основным направлением их удара станет то место, где располагается бригада Гранта (Grant). Так что держитесь.

Lee's Last Stand: the Hegerstown Road

Цель - контролировать к концу битвы Bream's Hill (для южан) или Hegerstown Road (для северян).

Длительность - 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил - юг: 4.900 пехотинцев и 280 артиллеристов, север: 6.600 пехотинцев и 260 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Если вы играете за южан, то как можно быстрее передвиньте все свои войска к Bream's Hill. Туда же подтяните артиллерию. Когда подойдет подкрепление, введите его в бой. Это ваш последний сценарий, и вы не можете ударить в грязь лицом!

Если вы играете за северян, то подведите все войска, кроме бригады Гранта (Grant) к Hegerstown Road, где вас будут ждать южане. Батарею Харна (Harn) переведите к большому полю левее Pitzer's Hill. Гранта оставьте в резерве - это ваша самая лучшая бригада, и ввести ее в бой нужно, когда враг будет на грани бегства и его останется только чуть-чуть подтолкнуть. Войск у южан осталось мало — все уже разгромлены. Однако кое-какое сопротивление они способны оказать. При умелом ведении боя вы легко выиграете этот сценарий, а с ним и битву у Геттисбурга.

Андрей Овчинников

SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY

Разработчик	Zombie
Издатель	Ripcord
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	3D-«action»
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система - Windows 95 + + DirectX 5.0.
Процессор - Pentium 200 (если нет 3Dfx) или Pentium 166 (если есть 3Dfx).
Место на жестком диске - 60 Мб.
Память -16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Привод CD-ROM - восьмискоростной.
Место на жестком диске — 60 Мб.
Рекомендуется 3Dfx-акселератор.

Рейнджеры в PC-играх... какие ассоциации возникают у бывалого игрока? «А-а, - скажут некоторые, - была такая игра под названием **Seal Team».** Была, и если кто-то в нее играл, то знайте: **SpecOps** - это ни что иное, как **Seal Team 2.** На сегодняшний день это стопроцентный хит компании *Zombie*, известной такими играми, как **Fire & Ice** и ZPC.

Почему хит? Просто потому, что у этой игры очень мало недостатков. Пройдя ее, вы смело можете говорить, что на себе испытали все «радости» войны в Корее или за Полярным кругом. Играя в SpecOps, вы убедитесь, что все элементы пейзажа - от листиков на деревьях до бород на лицах «наших» (т. е. русских) «черных беретов» — выписаны с любовью и даже с каким-то обожанием. Тоже самое можно сказать о звуках: пение птиц, стрекотание сверчков, сухие автоматные очереди и глухие крики смертельно раненых (именно раненых!) врагов - все это есть в SpecOps. Теперь о героях игры. Глядя на мощные спины ваших солдат, на их плавный бег и выстрелы навскидку, начинаешь верить в то, что это реальные люди.



Кстати, о недостатках: главный из них — это отсутствие многопользовательской игры. Второй недостаток - отсутствие возможности перенастроить клавиатуру. Мелочь, а раздражает...

Предыстория

Во время Гражданской войны (американской) было решено создать спецподразделение рейнджеров. Их основной задачей была разведка, а основным девизом стала фраза «Rangers lead the way» (Рейнджеры прокладывают дорогу).

Вы управляете группой из двух солдат. Солдаты могут быть нескольких типов - Стрелок (Rifleman), Автоматчик (Machinegunner), Гренадер-Подрывник (Grenadier), Снайпер (Sniper). Естественно, что вы можете менять своих бойцов (нажатием клавиши **Tab).** Действие происходит в пяти различных районах: Россия (некий Voronye Forest), Северная Корея (Kapsan Mountain), Колумбия (Magdalena River), Гондурас (Sierra de Soconusca), Афганистан (Kabul). В каждом регионе вам надо будет выполнить три задания. Они, как правило, заключаются в том, чтобы взорвать какой-нибудь стратегически важный объект (в миссии пятой-шестой начинаешь чувствовать себя мелким хулиганом - крови в игре нет, жестокости тоже; возникает ощущение, что ты просто бегаешь и портишь чужое имущество). Оригинально отсутствие заставок перед миссиями - вам показывают slideshow, подчеркивая тем самым документальность и реальность происходящего.

Управление

Что бросается в глаза, так это обилие клавиш управления. Чего стоит только количество всевозможных приседаний-разгибаний-прыжков! Еще больше удивляет всякое отрицание права выбора, т. е. ваша полная неспособность что-либо изменить в управлении.

Стрелки	- Переместиться соответственно вперед, назад, влево или вправо.
Ctrl	— Открыть огонь из выбранного оружия.
Пробел	- Бросить гранату.
x (удерживать)	— Использовать оптический прицел (только для Снайпера или Автоматчика).
Shift+стрелки	- Медленное передвижение (поворот); лежа - ползти; для Снайпера (Автоматчика) — ускорить скроллинг в режиме снайперского огня.
Esc	— Пауза.
Alt+стрелки	- Стрэйф (приставной шаг); сидя или лежа - перекатиться.
[или]	- Следующий или предыдущий предмет в Inventory.
Enter	- Использовать выбранный предмет.
A	- Встать.
Z	— Сесть; при повторном нажатии — лечь.
N	- Прибор ночного видения.
Tab	- Переключиться между рейнджерами.
R	- Перезарядить оружие.
G	- Компас.
H	— Показать здоровье.
H + Enter	- Аптечка.

Команды второму рейнджеру

End	- «Стоять!» (приказать напарнику остановиться).
Del	— «Убей их!» или «Прикрой меня!» (открыть огонь по врагу).
Home	- «За мной!» (советуем сразу в начале игры дать эту команду).
Pg Dn	- «Торопись!» (приказ догнать вас).

1	-	Assault Rifle (M16).
2	-	Machine Gun (пулемет).
3	-	Grenade Launcher (гранатомет).
4	-	Sniper Rifle (снайперская винтовка).
5	-	Shotgun (дробовик).
6	-	Rocket Launcher (ракетница).
7	-	SubMachine Gun (пистолет-пулемет).
8	-	Special (специальное оружие).
F1	-	Help (помощь).
F4	-	Вращающаяся камера.
F5	-	Default (камера).
F6	-	Вид сбоку.
F7	-	Вид сверху.
F8	-	Вид из-за плеча.

Инвентарь

Satcom Radio - рация. Без нее уважающий себя рейнджер как без автомата. По ней вам предстоит докладывать о каждой выполненной мисси. Внимание! Если вы не доложили об успехе по рации (т. е. не нажали **Enter),** миссия не считается выполненной.

Night Vision Goggles - прибор ночного видения. Все окрашивается в естественно-зеленый цвет. Это, конечно, неприятно, но без него как без рук, потому что, например, во время первой миссии (вы действуете ночью) без NVG вы прицелиться нормально не сможете.

Smoke Grenade - дымовая граната (шашка). **И** так все понятно, только ваш покорный слуга этим не пользовался — нет необходимости...

Frag Grenade - настоящая граната, но попасть ею куда-либо, мягко говоря, нереально, т. к. нужно, чтобы цель была на определенном расстоянии, в противном случае - недолет или перелет.

Claymore Mine - мина, конечно. Есть несколько путей использования: вы можете ее просто положить, предоставив самой себе (т. е. врагам), либо вы можете положить ее и взорвать при помощи Claymore Clackers (здесь же, в Inv.). Предупреждение - когда появится меню Inv., учтите, что при нажатии **Enter** предмет не выбирается, а используется.

Satchel Charge - взрывчатка, или С-4; используется для уже упомянутых выше актов вандализма по отношению к объектам стратегической важности. Предупреждение: взрыв очень мощный, запросто может свалить дерево (это не шутка). причем свалить прямо на вас...



GPS — компас. Если вы потерялись, компас — лучший выход из положения, так как показывает не только стороны света, но и направление, куда нужно идти, т. е. waypoint'ы.

Меню оптического прицела



Вызывается клавишей x, управляется с помощью клавиш] или [.

2 X Scope - оптический прицел, на экране появляется перекрестие прицела.

Acog — приспособление вроде продвинутых NVG: все светло и никакого зеленого цвета.

Binoculars - бинокль.

Рейнджеры

Ниже будут приведены краткие характеристики каждого типа рейнджеров.

Rifleman

Этот рейнджер хорош для боя на средних и коротких дистанциях. Благодаря снайперскому прицелу легко снять врага, удаленного от вас на достаточно большое расстояние; если дело доходит до ближнего боя, M4 также легко справится с любым неприятелем.

Grenadier

Это воин — для фанатов подрывного дела, так как подствольный гранатомет 203 на первых порах является единственным «нормальным» взрывающим оружием (гранатой не попадешь, с **satchel charge'м** не добежишь). Очень рекомендую. Правда, нет **satchel charge**- ну да это не беда. Обойдемся.

Machinegunner

Автоматчик — универсальная машина для истребления вражеской живой силы. Огромное количество патронов (100 в обойме) и легкость попадания.

Sniper

Лучший боец на больших расстояниях. Четырехкратное увеличение творит чудеса, но только если вы сумеете вовремя переключиться на второго рейнджера (очень желательно — machinegunner'a).

Reconnaissance

Используется в основном для подрывных работ. В рядовых миссиях, как правило, бесполезен, но есть миссии, где без него не обойтись (см. ниже).

Close Quarter

Самый бесполезный из всех. Shotgun - это, конечно, хорошо (убивает с первого раза), но скорострельность низкая, и перезаряжаться приходится постоянно. В общем, не берите его с собой, не надо.

Замечание!

Общую характеристику для каждого рейнджера, прочитать желательно, но не следует забывать, что практически всех бойцов можно «уравнять» между собой, подбирая оружие погибших врагов. Рано или поздно вам все равно придется перейти на AK-47 и забросить все свои дробовики и ракетные установки куда подальше.

Миссии



Voronye Forest. Russia

Phase 1

Ваше задание — уничтожить вражеский лагерь. Для задания желательно взять хотя бы один satchel.

Можно обойтись и без satchel'a (здесь его можно заменить на GL или даже гранату). Миссия ночная, поэтому приготовьтесь к неудобствам, связанным с NVG. Главный совет — не взрывайте грузовик сразу, дайте ему доехать до базы. В противном случае из него выскочат злые владельцы (или водители) и попытаются сорвать на вас свой праведный гнев (их всего двое, но многое зависит от того, на каком уровне сложности вы играете). Когда вы придете на базу, прикажите напарнику прикрывать вас, а сами палите по командному центру из гранатомета.

Phase 2

Ваше задание - достать некий Starlos Data Module. Извлекать его надо из самолета, разбившегося (сбитого) в районе Вороньего Леса. После того как SDM будет в ваших руках, следует взорвать кабину самолета.

Выполняется миссия весьма просто — в самом начале вы включаете компас и бежите по заданному направлению. Через несколько секунд вы начинаете встречать обломки самолета, разбросанные по всему лесу, а еще через минуту — жалкие остатки кабины. Вы используете ключ (в меню Inv.) над черным отверстием, чуть повыше кабины. Закладываете satchel, ставите его секунд на 25 и бежите в нишу (на северо-западе от кабины, у подножия горы). Бах!.. Миссия пройдена.

Phase 3

Ваша цель - добежать до своего вертолета вместе с SDM. По дороге надо взорвать три зенитки. Но разве это проблема для настоящего рейнджера?

Зенитки практически рядом, так что взорвать их весьма просто. Другое дело - это найти вертолет. А найти его надо в нише, опять-таки у склона горы.

Kapsan Mountain. North Korea

В Корее вы получите новый тип рейнджера - Снайпера (см. выше).

Phase 1

Ваша задание — взорвать радар и мост.

К радару вас выведет дорога на базу, а вот чтобы попасть к мосту, придется вспомнить бойскаутскую молодость (а какая еще могла быть у рейнджера молодость?) и сориентироваться по компасу. Единственная проблема - второй рейнджер на этот раз будет дичать и убегать в лес. Отсюда мораль: «Почаще переключайтесь между солдатами, чтобы избежать потерь».

Phase 2

Теперь от мелкого пакостничества вы перейдете к самому настоящему вандализму. Вам приказано взорвать 4 «МиГа» и 4 ракетных установки.

Располагаются «МиГи» на одной взлетной полосе, так что особых проблем возникнуть не должно. Вот ракетные установки — это забавно. Дело в том, что надо взрывать не машины, на которых установлены ракеты, а сами ракеты. Также на этой миссии вам встретятся два броневика. Технология борьбы с ними выдержана в духе 1941 года. То есть надо бросаться под (!) броневик и закладывать satchel, и чем сильнее вы прижметесь к машине, тем меньше вероятность, что вас подстрелят.

Phase 3

Ваша задача - взорвать три бака и радар.

Здесь вы встретите небольшие бочки с горючим. Будьте осторожны! Если большие баки никак не реагируют на автоматные очереди (только взрывчатка!), то эти бочки стрельбы не любят и легко взрываются.

Первые два бака и радар вы встретите, идя по дороге, то есть в этой части все предельно просто. С третьим баком гораздо хитрее - в начале миссии надо свернуть направо, там он и будет.

Magdalena River. Columbia

Вашего полку прибыло! Теперь воевать можно двумя новыми солдатами — Reconnaisance и Close Quarter.

Phase 1

Ваша задача на этот раз несколько отличается от обычных хулиганских выходок рейнджеров. Приказано захватить в плен некоего полковника Marcos'a. Между делом надо перебить его телохранителей, а потом сообщить обо всем по радио.

Что тут можно сказать? Пользуйтесь компасом — он, как известно, прекрасно осведомлен о том, где находится полковник. Чтобы захватить последнего, вам надо просто подбежать к нему, после чего его руки опустятся и он перейдет в ваше полное распоряжение. Издеваться над пленником, кстати, нельзя - за его смерть вам грозят словосочетанием mission failure.

Phase 2

На этот раз вам предстоит лишить крова колумбийских солдат — взорвать их казармы (или бараки; называйте как хотите) и вышки.

Остерегайтесь снайперов на этих самых вышках. Вы их легко узнаете по нехарактерной для компьютера меткости. Помимо снайперов ваши бравые ребята будут постоянно натыкаться на мины-ловушки. Их даже нельзя назвать опасностью - когда вы на нее наступаете, появляется надпись Get Down! Причем висит она на экране достаточно долго, чтобы ваш рейнджер мог убежать на безопасное расстояние. Можно, конечно и лечь, но в таком случае постоянно отстающий напарник с радостным криком подбежит к ведомому и тоже ляжет... костьми. Насчет прохождения миссии как таковой сказать особо нечего. Все то же: бегите по компасу, закладывайте satchel'ы и отбегайте подальше.

Phase 3

Ваше задание - разнести центр по переработке коки (растения, из которого получают кокаин). Лучше всего использовать для этого satchel'ы. Между делом опять-таки надо пе-

ребить всех охранников. В конце миссии нужно бросить дымовую шашку (бросать надо в центр базы) и ждать бомбардировщиков. Потом, как и положено, идти к вертолету. По компасу.

Sierra de Soconusca. Honduras

Phase 1

Ваша первоочередная задача - взорвать главные ворота (Main Gates), одновременно перестреляв всех вражеских солдат.

Весьма и весьма прямолинейная миссия - надо просто бежать по компасу, отвлекаясь время от времени, чтобы нажать клавишу **Ctrl.** И все.

Phase 2

Наступил Судный День! Сколько раз вас передергивало при виде очередного рекламного ролика? Теперь вам надо рассчитаться с телевидением, взорвав машину (точнее, спутниковую антенну) какой-то телестудии. А заодно надо захватить в плен Sub Commander`a (зам. командира врага).

На эту миссию очень желательно взять одного Grenadier'a. Просто машины лучше взрывать из гранатомета, нежели мучаться с satchel'ами или, того хуже, с гранатами. Можно даже не смотреть на компас — бегите по дороге. Главное, чтобы не убили Grenadier'a. Поэтому вторым рейнджером лучше брать, скажем Machinegunner`a, чтобы обеспечить прикрытие. Можно, конечно, взять оружие у одного из убитых и пополнить им арсенал Grenadier'a - решайте, что вам больше подходит.

Машину надо взрывать, стреляя не в кабину, не в центр, а именно по «тарелке» - иначе ничего не выйдет. Когда выбежит Sub Commander, опять-таки просто подбегите к нему.

Phase 3

Последняя фаза в Гондурасе. Как и положено, в конце миссии вам предстоит сесть в вертолет. Перед этим надо всего лишь отбить у гондурасцев ящичек с плутонием.

Самое интересное в этой миссии — компас. Его стрелка может показывать в любую сторону, кроме той, где лежит этот контейнер. Поэтому придется рассказать о миссии «но шагам».

Вам нужно подняться наверх по лестнице рядом с Monster Truck'ом. Затем идите по туннелю до ближайшего поворота налево. После узкого мостика (с двумя солдатами) надо повернуть налево и обратить внимание на груду деревянных ящиков - они-то вам и нужны. Пристрелив солдата, который прячется в этих ящиках, возьмите контейнер - и вперед, к вертолету!

Kabul. Afghanistan

Самое милое здесь то, что разработчики не пошли по пути фильма Rambo 3. т. е. вашими врагами здесь являются не наши (российские) солдаты, а местные бандиты, известные как «душманы».



Phase 1

Вернемся к хулиганству... Надо взорвать некий Rocket Launcher, параллельно с этим очистив зону от врагов.

Воевать на этот раз будем в городе. Бежать надо по компасу (после Гондураса его, видимо, починили). Единственный момент, где можно запутаться, это начало уровня. Бежать надо по дороге, не сворачивая вправо, в противном случае вы упретесь в непробиваемую стену. Очень советую взять на миссию Снайпера.

Phase 2

Началось! Не миссия, а просто рай для подрывника - надо взорвать одни ворота и три зенитки. Уничтожение всего персонала крепости подразумевается само собой.

Почему «началось»? Да потому, что ни на эту, ни на следующую миссию вам не выдадут компас, сославшись на то, что о крепости вашему командованию ничего не известно.

Перед тем как бежать к воротам (а они прямо перед вами), перебейте всех солдат в округе (это важно! Иначе вас просто расстреляют в спину), затем быстро пробегите под колючей проволокой (бежать надо действительно быстро - все подходы к крепости заминированы). Взорвав ворота, бегите внутрь и направо - к первой зенитке. Взорвите се и бегите дальше, обогнув башню. Бегите вперед, пока не встретится вторая зенитка. Отправьте ее вслед за первой и поворачивайте обратно — к третьей зенитке, которая находится на стене, слева от входа.

Phase 3

Наконец-то рейнджеры прекратили вести исключительно разрушительные действия. Ваша миссия — спасти человека, причем не просто спасти, но и эскортировать его к вертолету. Причем не просто человека, а сенатора Соединенных Штатов Америки!
Компаса нет, но это не беда. Обогните крепость справа (т. е. бегите вперед со стартовой позиции), и рано или поздно вы наткнетесь на группу солдат, охраняющих мирного жителя, который стоит на коленях, одетый в восточную одежду преимущественно бордового цвета. Когда солдаты будут убиты (по сенатору не попадите!), надо просто подбежать к пленному, после чего тот поднимется с колен и пойдет за вашим отрядом. (Интересно, где сенатор США научился так хорошо стрелять из Калашникова?) Найти дорогу к вертолету особого труда не составит — просто бегите обратно.

Вот и все, игра пройдена. Главной наградой для вас будет проникновенная речь Первого Человека США, обращенная лично к вам. Вот он, предел мечтаний любого простого американского солдата!

Gobzik

STARCRAFT

Разработчик	Blizzard Entertainment
Издатель	Blizzard Entertainment
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	стратегия в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная среда - Windows 95.
Процессор - Pentium 90.
Оперативная память — 16 Мб
(рекомендуется 32 Мб).
Видеокарта - SVGA, совместимая с DirectX.
Необходимый объем на жестком диске - 80 Мб.
Привод CD-ROM - четырехскоростной
(для просмотра мультфильмов).
Через локальную сеть IPX или Интернет могут играть до 8 человек.

WarCraft 2 жив?

Хотя **Red Alert** и продавалась рекордными тиражами, но воспоминания о **WarCraft 2** не давали покоя многим **игроманам.** И не случайно: **WarCraft 2** был намного веселее, чем **Red Alert.** Одно только «заг-заг» чего стоило, а ведь был еще и вопль гнома, раздобывшего вертолет с педальным (!) приводом...

Прошло время. Появилось много всяких разных стратегий, но веселых среди них не было. А мы ждали. Особенно после того, как на диске с **Diablo** увидели рекламный ролик из новой игры. Но время все шло и шло, а игра не появлялась. В голову уже начала закрадываться крамольная мысль: «а может, ее и вообще не будет?»

Но вот **StarCraft** все-таки вышел. **И** что мы видим?

Нам обещали совершенно новую революционную игру, какой мы еще не видели. Получили ли мы ее? Да никоим образом! Перед нами все тот же старый **WarCraft 2.** Разумеется, все войска перерисовали, добавили новые технологии и мультипликационные вставки, однако суть игры осталась прежней. Но это-то как раз и отлично! Зачем тужиться и рожать такие-то там «революционные новшества»? Скажу честно: я в них (то бишь в революционные новшества) не верю. Если разработчики накрутили в игре много непонятных (пусть даже и оригинальных) «прибамбасов», это не значит, что игра удалась. Хороший при-



мер тому - **Dark Reign.** В ней много чего оригинального, однако со временем становится скучно.

А вот со **StarCraft'ом** вам скучно не будет. Авторам удалось сбалансировать простоту (прохождение, по сути, нигде не напрягает) и занимательность. Очень скоро начинаешь понимать, что играешь-то не ради победы, а ради процесса! Например, играя за расу Людей, не испытываешь особой нужды в ядерных ракетах. Но ведь хочется же попробовать! И вот уже начинаешь оттягивать последний час врага, чтобы было на кого бомбочку сбросить...

Короче говоря, попробуйте поиграть в **StarCraft.** Обязательно.

Управление

Ну, об этом мы подробно говорить не будем. Управление очень просто, и вам не составит труда разобраться в нем. Если же захотите ознакомится с клавишами, задействованными в **StarCraft,** то просто нажмите **F10,** а там выберите пункт Help.

Прелюдия к войне

Авторы придумали для **StarCraft** не просто предысторию, а чуть ли не целый научно-фантастический роман. Из-за нехватки места в журнале мы вынуждены ограничится лишь пересказом самых важных моментов.

Люди

Ну, с людьми все, как обычно. Наступило мрачное будущее. Перенаселение, утрата нравственных ценностей, коллапс культуры...

В конце концов к власти пришла Лига Объединенных Держав. Она стала править огнем и мечом, объявив крестовый поход за спасение чистоты человеческого рода. Желая подготовить новое жизненное пространство для грядущих поколений, ЛОД запустила в космос четыре звездолета с людьми, погруженными в анабиоз.

Как и следовало ожидать, на кораблях произошла авария и они совершили аварийную посадку. Один звездолет погиб, экипажи других обосновались на новых планетах. Прошло время, и из этих трех планет сформировалась Конфедерация — очередная диктатура. Восставшую против Конфедерации планету Корал разбомбили, после чего сын лидера восставших, Арктурус Менгск, основал новую группу повстанцев.

В разгар противостояния Конфедерации и повстанцев на Чау Сара, одной из планет людей, откуда ни возьмись появились чуждые формы жизни - жуткие твари, уничтожавшие все на своем пути. Но не успели люди собраться с мыслями, как над Чау Сара появивлся флот инопланетной цивилизации. Он методично уничтожил все живое на планете и двинулся дальше...

Протоссы

Много миллионов лет назад в Галактику пришла таинственная раса Ксел-Нага. Ее целью было создание совершенной расы, ради чего Ксел-Нага всячески содействовали эволюции разумных существ в Галактике. Но все расы, которые получались, не устраивали Ксел-Нага. Поэтому они обратили свой взор на планету Аюр. Они начали помогать развитию местной расы - Протоссам. Постепенно протоссы, обладавшие врожденными телепатическими способностями и неистовой жаждой знания, поднялись к самой вершине мудрости.

Обрадовались тогда Ксел-Нага, и решили они открыться своим «детям». Но появление высших созданий до добра не довело. Постепенно протоссы вбили себе в голову, что Ксел-Нага намеренно скрывают от них секреты мироздания. Тогда обратились протоссы против Ксел-Нага.

Опечалились Древние Мудрецы, сели в свои огромные корабли и покинули навсегда Аюр.

А протоссы? Протоссы начали враждовать друг с другом, и продолжалась эта братоубийственная война многие десятилетия, пока мудрец по имени Хас не создал новую религию, Халу. Ее основу составила система психического развития, целью которой было выработать новое сознание жителей планеты.

И Хасу это удалось. Большая часть протоссов объединилась иод флагом Халы. Однако нашлось несколько племен, пожелавших сохранить свою самобытность. Они не примкнули к новому обществу. Власть предержащие боялись «пагубного влияния отщепенцев» и начали распускать о них всякие клеветнические слухи. В конце концов несогласных с религией Халы вынудили покинуть Аюр. С тех пор они стали легендой и получили имя Темные Темплары.

А на Аюре между тем сформировалось кастовое общество. Руководила обществом каста судей, а кастой судей руководили особо выдающиеся старейшины — Конклав. Вторая каста - каста Халаев, в нее входили ученые, рабочие и строители. Третья каста - каста Темпларов, воинов. (Кстати, фанаты «Вавилона-5», вам эта кастовая система ничего не напоминает?)

Вскоре раса Протоссов познакомилась с соседней расой — с Людьми. Они внимательно наблюдали, но не вмешивались в дела соседей. И вдруг стали свидетелями нашествия чужаков - хищных тварей, появившихся в мирах людей. Протоссы захватили нескольких чужаков и прозондировали их мозг. Мысли тварей были просты: «найти людей... уничтожить... выжить».

Конклав принял решение действовать, и флот под командованием Темплара Тассадара отправился уничтожать непрошеных гостей...

Зерги

После неудачи с протоссами Ксел-Нага направились к планете Зерус. На сей раз они выбрали в качестве подопытных кроликов насекомоподобных обитателей планеты. Постепенно зерги научились выживать, паразитируя на телах более приспособленных к жизни созданий. Но зерги на этом не остановились и пошли дальше — они научились как-то воздействовать на эволюционные процессы своих носителей. Постепенно все подпавшие под их влияние существа превращались в единую прожорливую расу.

Ксел-Нага помнили свою неудачу с протоссами и решили лишить зергов индивидуальности. Из коллективного чувственного восприятия зергов они создали Сверхразум (Overmind). Он нес в себе все основные побуждения всех членов расы Зергов. Постепенно у Сверхразума сформировалась своеобразная личность и интеллект.

Сверхразуму удалось заманить на планету странных существ — космических скитальцев. Заполучив в свое распоряжение их генофонд, Сверхразум принялся за «разработку» новых видов зергов, способных перенести его в новые миры.

Как только это ему удалось, Сверхразум атаковал Ксел-Нага. Застигнутые врасплох, Мудрецы оказались поглощенными зергами. Знания Сверхразума обогатились их памятью, и он осознал свою задачу — победить в бою с протоссами, ибо победителю предстояло править Галактикой.

Но протоссы обладали телепатическими способностями. Зергам тоже надо было заполучить такие способности. Для этого надо было поглотить расу существ, имеющую эти способности.

Сверхразум знал, что такая существует, он знал ее имя: Люди.

И зерги тронулись в путь...

Кампания 1: Люди

Особенности

Некоторые сооружения людей способны летать.
Если сооружение людей сильно повреждается (цифры окрашиваются в красный цвет), то это сооружение будет постепенно разрушаться, пока не взорвется. Быстрее ремонтируйте его!
Люди могут ремонтировать все свои сооружения и машины, что выйдет в пять раз дешевле, чем строить заново.
Количество войск людей определяется количеством складов сырья.

Войска людей

Сборочный аппарат (SCV, Space Construction Vehicle)
Тип: строитель/сборщик.
Способности: может ремонтировать сооружения базы и технику (наземную и воздушную).
Недостатки: бесполезен в бою.

Морской пехотинец (Marine)
Тип: пехота.
Способности: применение стимуляторов (Stim-pack), которые увеличивают скорострельность. но отнимают некоторое количество жизни.
Достоинства: дешев в производстве, может помещаться в бункер, способен поражать как наземные, так и воздушные цели.
Недостатки: слабейшая броня.

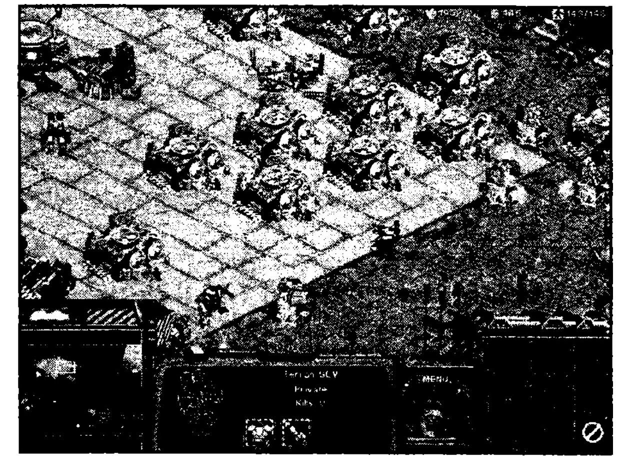
Огнеметчик (Firebat)
Тин: пехота.
Способности: применение стимуляторов (Stimpack), которые увеличивают скорострельность, но отнимают некоторое количество жизни.
Достоинства: большая огневая мощь, чем у морского пехотинца.
Недостатки: слабейшая броня, поражает противника лишь на близком расстоянии.

Призрак (Ghost)
Тип: пехота.
Способности:

- маскировка (Cloak) - на некоторое время призрак становится невидимым для большинства войск противника;
- блокировка (Lockdown) - призрак стреляет особым снарядом, который на время парализует любую технику (наземную или воздушную);
- ядерный удар (Nuclear strike) - требует предварительно зарядить боеголовку на вашей базе. Далее выберите цель. Призрак приблизится к ней, и на цели появится красная точка, означающая, что боеголовка наведена. Если призраку не помешают, то вскоре точка исчезнет. Гоните призрака прочь, иначе через пару секунд он сам погибнет от ударной

волны взрыва. Ядерный удар особенно хорош против больших скоплений пехоты или танков.
Достоинства: дешев в производстве (требует в основном только веспенового газа), стреляет на большое расстояние, способен поражать как наземные, так и воздушные цели.
Недостатки: медленный темп стрельбы, да и жизни так же мало, как у других пехотинцев.

Стервятник (Vulture)
Тип: небольшой мотоцикл.
Способности: может закладывать бомбы-пауки, которые закапываются в землю и не видны для врага. При приближении противника бомбы вылезают из земли и нападают на него.
Достоинства: приличная огневая мощь.



Голиаф (Goliath)
Тип: шагающий танк.
Достоинства: может поражать как наземные, так и воздушные цели.

Осадный танк (Siege Tank)
Тип: танк.
Способности: может перейти в режим осады. При этом огневая мощь и дальность стрельбы танка увеличиваются вдвое, но зато уменьшается скорострельность и танк утрачивает способность к передвижению.
Достоинства: огневая мощь плюс приличная броня.

Десантный корабль (Dropship)
Тип: воздушный корабль.
Способности: может перевозить наземные войска.
Недостатки: не вооружен, слабая броня и невысокая скорость хода.

Истребитель (CF\A-17 Wraith)
Тип: воздушный корабль.
Способности: маскировка (Cloak) — на некоторое время призрак становится невидимым для большинства войск противника.
Достоинства: может поражать как воздушные, так и наземные цели.
Недостатки: слабая броня.

Линейный крейсер, или линкор (Battle-cruiser)
Тип: воздушный корабль.
Способности: может применять пушку Ямато — исключительно мощное оружие, бьющее на большое расстояние.
Достоинства: мощнейшая броня плюс огневая мощь.
Недостатки: медлителен.

Научное судно-исследователь, НСИ (Explorer Science Vessel)
Тип: воздушный корабль.
Способности:
— матрица защиты (Defence Matrix), устанавливается вокруг любого объекта рядом с НСИ. Защищает объект от некоторой доли повреждений;

- электромагнитная волна (EMP Shockwave) - особый снаряд; выстреливается с НСИ и выводит из строя электронику у попавшей в радиус действия волны техники;
- облучение (Irradiate) — особый снаряд; выстреливается во врага, после чего все расположенные рядом с этим врагом боевые подразделения начинают терять жизнь, пока ее не останется совсем чуть-чуть.
Достоинства: способен раскрывать большой участок карты.
Недостатки: медлителен и бесполезен в бою.

Сооружения людей

Комадный центр (Command Center) Предназначение: производство SCV. Возможности: может летать.

Станция спутниковой связи (Comsat Station), дополнение к командному центру Возможности: может открывать участки карты.

Ядерная пусковая шахта (Nuclear Silo), дополнение к командному центру Возможности: может запускать тактическую ядерную боеголовку по позициям противника. Недостатки: для наведения боеголовки необходим призрак.

Склад (Supply Depot) Предназначение: хранение сырья.

Завод по очистке веспенового газа (Vespene Refinery) Предназначение: добыча газа. Недостатки: может быть построен только над веспеновым гейзером.

Казармы (Barracks) Предназначение: производство пехоты (морская пехота, огнеметчики, призраки). Достоинства: могут летать.

Академия (Academy) Возможности: модернизация U-238 Shells (увеличивает дальность стрельбы морских пехотинцев); разработка стимуляторов (Stimpack).

Инженерный ангар (Engineering Bay) Возможности: модернизция вооружения пехоты (морских пехотинцев, огнеметчиков, призраков). Достоинства: может летать.

Завод (Factory) Предназначение: производство бронетехники (стервятников, голиафов, танков). Достоинства: может летать.

Сборочная мастерская (Machine Shop), дополнение к заводу Возможности: модернизация Ion Thrusters (увеличение скорости стервятников); разработка мин-пауков (способность стервятников); модернизация режима осады для танков (способность осадных танков).

Оружейная (Armoury) Возможности: модернизация Vehicle Weapons (увеличение силы оружия для всех наземных машин); модернизация Vehicle Plating (увеличение брони для всех наземных машин); модернизация Ship Weapons (увеличение силы оружия для всех воздушных машин); модернизация Ship Plating (увеличение брони для всех воздушных машин).

Космопорт (Starport) Предназначение: производство воздушных машин. Достоинства: может летать.

Диспетчерская башня (Control Tower), дополнение к космопроту Возможности: модернизация Cloaking Field (способность истребителя); модернизация Apollo Reactor (дополнительная энергия для истребителя).

Исследовательский центр (Science Facility) Возможности: разработка EMP Shockwave (способность НСИ); разработка Irradiate (способность НСИ); разработка Titan Reactor (дополнительная энергия для НСИ). Достоинства: может летать.

Физическая лаборатория (Physics Lab), дополнение к исследовательскому центру Возможности: разработка Yamato Gun (способность линкора); разработка Colossus Reactor (дополнительная энергия для линкора).

Центр тайных операций (Covert Ops Center), дополнение к исследовательскому центру Возможности: разработка Cloak (способность призрака); разработка Lockdown (способность призрака); разработка Occular Implants (увеличиние радиуса обзора призрака); разработка Moebius Reactor (дополнительная энергия для призрака).

Ракетная башня (Missile Tower) Предназначение: средство ПВО. Достоинства: может обнаруживать невидимые войска.

Бункер (Bunker) Возможности: в бункер можно поместить четырех пехотинцев (морских пехотинцев, огнеметчиков или призраков), и они будут стрелять по врагу под прикрытием стен бункера.

Прохождение миссий

Вступление: Boot Camp

Задание

- **Построить три склада**
- **Построить завод по переработке газа**
- **Добыть 100 единиц газа**

Новые сооружения: командный центр, склад снабжения

В этой миссии ваши подчиненные будут вас учить, как ими управлять. Ничего сложного нет, голос за кадром расскажет о том, как строить SCV и для чего нужен очистительный завод. Если выбрать пехотинца, то он сообщит, что он умеет и как можно послать его в бой. Послушайте, пригодится. Если хотите — можете приказать солдатам исследовать район и уничтожить вражеские войска.

Постройте несколько SCV, чтобы добыча минералов пошла побыстрее. Когда около десяти машин будут трудиться на поле, отправьте одну строить очистительный завод, а другую - три склада снабжения.

Миссия 1: Wasteland

Задание

- **Найти Рейнора**
- **Построить казармы**
- **Натренировать десять пехотинцев**

Новые сооружения: казармы

Новые войска: пехотинцы

Ваша база находится на юге, пехотинцы и SCV, которые должны на нее прибыть, - на севере. Отмечайте их и отправляйте вниз. По пути вы встретите Рейнора. Около самой базы увидите нескольких зергов, которых без всяких проблем уничтожите.

Отправьте все свои SCV за ресурсами, затем, когда у вас будет 50 единиц минералов, выберите командный центр и прикажите построить еще один SCV. Обычно на добыче минералов должно трудиться 10-15 SCV на каждой базе, кроме того, четыре SCV должны заниматься поставкой газа и еще один-два SCV — строительством и починкой. Эти числа варьируются в зависимости от количества минеральных залежей, расстояния до них и до газодобывающей станции. При прохождении кампании старайтесь придерживаться их.

В этой миссии вам хватит 5-6 SCV. Когда накопите сотню единиц минералов, пошлите одного робота строить казармы. Затем начинайте тренировку солдат.

Миссия 2: Backwater Station

Задание

- Уничтожить строения инопланетян

- Рейнор должен выжить

Новые сооружения: инженерный отсек, академия

Новые войска: огнеметчики

Месторождения минералов: в левом нижнем углу (ваша база), в правом верхнем (база союзников) и справа посередине

База противника: справа посередине

В самом начале начните строить дополнительные SCV и пехотинцев. Тот же отряд, который есть у вас с самою начала, объедините и отправьте на север. После уничтожения маленькой группы зергов вы обнаружите базу Конфедерации. Все ее здания перейдут к вам, кроме того, в бункерах прячется несколько огнеметчиков и два SCV. Присоедините их к своему отряду и уничтожьте базу врага на северо-востоке. Вы там найдете зараженный командный центр людей. Его-то вам и надо уничтожить.

Помните: ваша цель - не отдельные юниты, а здания. Так что если можете пройти мимо отряда врага, не потревожив его, делайте это. Впрочем, можете также воспользоваться крутостью стервятника, на котором разъезжает Рейнор, и перебить всех врагов. Главное - не забывайте ремонтировать свою машину в перерывах между боями.

Активнее пользуйтесь клавишей А - это приказ группе или отдельному юниту двигаться в заданную точку, атакуя всех противников на своем пути.

Миссия 3: Desperate Alliance

Задание

- Продержаться 30 минут

Новые сооружения: бункер, ракетная турель, завод

Новые войска: стервятники

Месторождения минералов: левый нижний угол карты (ваша база), сверху посередине (база противника)

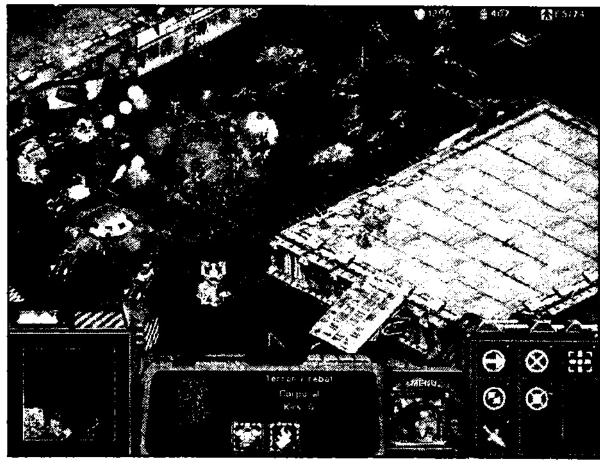
Базы противника: сверху посередине расположена база противника, вокруг которой полукругом расположены защитные сооружения

Зерги движутся к вашей базе. Тут уже важны только жизни людей. Как это ни грустно, повстанцы (Sons of Koral) - единственные, кто может вам помочь. Через полчаса прибудут их транспорты и можно будет начать эвакуацию. Вы должны продержаться до этого момента.

Когда сможете, постройте вторые бараки. После этого вы сможете не только хорошо защитить свою границу, но даже атаковать врага. Особенно эффективна вылазка в северо-западный угол карты - там находится единственное у зергов обиталище гидралисков.

Есть и другой вариант. Перегородите оба входа на базу дополнительными бункерами и складами, в бункеры загоните морских пехотинцев. На возвышения сбоку (там, где лестницы) поднимите стервятников (по 5-6 штук), а перед бункерами поставьте огнеметчиков. Когда у вас останется полторы минуты времени, зерги устремятся в бешеную атаку. А вы дайте им «прикурить»!

Миссия 4: The Jacobs Installation



Задание

— Добыть диски с данными из сети Конфедерации

— Рейнор должен выжить

Отряд лучше разделить на две группы - на огнеметчиков и атоматчиков - и вести огнеметчиков спереди. Повернув на первом повороте направо, вы сможете попасть в комнату, из которой производится включение камер. Эти камеры откроют вам ключевые участки уровня. Вернитесь назад на развилку, но в этот раз идите налево. Вскоре вы увидите дверь, за ней лестницу и еще один коридор, постепенно поворачивающий направо. Идите по нему. На первой развилке идите прямо. Затем ваш отряд попадет на перекресток. Поворот налево откроет вам, что Конфедерация проводила какие-то тайные эксперименты над зергами. Поворот направо позволит выключить защитную систему. Затем идите прямо. Немного поплутав, выйдете к комнате снизу, к которой ведет лестница. Спускайтесь вниз и бегите к другой лестнице, поднимайтесь, входите в телепортатор и идите по коридору. Вы у цели!

Миссия 5: Revolution

Задание

— Доставить Керриган в центр связи Антиги

— Защитить Антиганских повстанцев

— Рейнор и Керриган должны выжить

Новые сооружения: звездный порт, машинный магазин, диспетчерская башня

Новые войска: врата, десантные корабли

Месторождения минералов: правый верхний угол карты (ваша база), левый нижний (база противника), правый нижний (рядом с базой противника), справа посередине (ваша база)

Базы противника: в левом нижнем углу - основная база, на некотором расстоянии от нее в правом нижнем углу - газодобывающий район

Керриган вы встретите по пути. Уничтожайте всех врагов по дороге и двигайтесь к базе. Переведите Керриган в состояние невидимости и осторожно расстреляйте первый бункер и ракетную вышку. Затем отведите ребят на безопасное расстояние, выберите Керриган, подождите, пока у нее полностью восстановится запас энергии. Включите маскировочное поле и идите на базу. Снова уничтожьте бункер, потом подведите ребят и навалитесь на оставшихся врагов. Поднимитесь наверх. Как только Керриган уничтожит командира базы, все сооружения перейдут под ваш контроль. Постройте ракетные вышки в ключевых местах. Постройте побольше истребителей «Wraith» и разработайте для них маскировочное поле. Постройте несколько транспортов и загрузите их пехотинцами и стервятниками. Включите маскировку у отряда истребителей и отправьте его влево вниз, к перерабатывающему газ заводу противника. Это единственный не защищенный от атак с воздуха кусок базы врага. Через некоторое время туда прибудут его наземные войска, а

ваши невидимые истребители их легко уничтожат. Когда решите, что пришло время, сбросьте десант и отправьте транспорты за второй группой. Будьте осторожны: вокруг базы много мин-пауков!

Миссия 6: Norad II

Задание

— Защитить крейсер Норад II

- Доставить Рейнора и два транспорта к Нораду II

Новые строения: арсенал

Новые войска: голиафы

Месторождения минералов: в левом нижнем углу (ваша база), слева посередине (база противника), в правом верхнем углу (база противника)

Базы противника: крупная база левее выше центра карты, крупная база левее верхнего правого угла карты, сеть защитных сооружения вокруг упавшего Норада

Прежде всего доберитесь до своей базы и почините Engineering Bay. Затем начните массовую добычу минералов. Также не забудьте отправить солдат в бункера как на основной базе, так и в районе крушения Норада. Когда сможете, постройте перерабатывающий завод, а потом и завод для техники. Постройте штук десять голиафов и идите в атаку. Не забывайте о том, что всю человеческую технику и здания могут чинить SCV — починить сломанный голиаф намного дешевле и быстрее, чем создать новый. Поэтому держите рядом с голиафами одного SCV.

Не забывайте также и о ремонте голиафов, защищающих сбитый крейсер. Чтобы они не увязались за врагами и не попали в засаду, дайти им с самого начала команду «удерживать позицию».

Дополнительные ресурсы можно найти с севера от базы, на холме. Учтите — база противника находится неподалеку.

Миссия 7: The Trump Card

Задание

- Доставить Psi Emitter на вражескую базу

— Керриган должна выжить

Новое сооружение: научный центр

Новые войска: научные боты, осадные танки

Месторождения минералов: выше левого нижнего угла (ваша база), ниже правого верхнего угла (база противника), снизу посередине

Базы противника: крупная база справа, укрепления в левом верхнем и правом верхнем углах

В начале миссии воспользуйтесь тем, что здания людей умеют летать (кнопка «liftoff»). Отведите таким образом на свою основную базу все мобильные сооружения. Затем возьмите Керриган и отряд солдат и отправьте на юг базы, туда, где находятся два склада снабжения. Через некоторое время там покажется вражеский танк. Задача Керриган - использовать на нем «заморозку» (lockdown). Задача солдат — уничтожить его и группу пехотинцев противника.

Для победы вам потребуется отряд из голиафов и осадных танков, так же неплохо построить пару научных ботов (они умеют обнаруживать невидимых противников). Начинать наступление надо с южной части базы в направлении к бую. Когда сможете, пошлите ту-

да транспорт с psi emitter. Ваша задача - не уничтожить всю базу, а только освободить проход для транспорта!

Весьма эффективна следующая тактика наступления: постройте десяток осадных танков и около пяти голиафов (в основном для борьбы против воздушных атак). Разбейте ганки на две группы и двигайтесь к базе противника. Остановитесь на некотором расстоянии от нее и прикажите одной группе окопаться. Вторую двигайте немного вперед, примерно на половину расстояния стрельбы окопавшихся танков. Если увидите войска противника, отступайте: окопавшиеся танки займутся ими. Если нет — окопайтесь и двигайте вперед уже вторую группу.

Миссия 8: The Big Push

Задание

— Уничтожить войска Конфедерации

— Дюк должен выжить

Новые сооружения: ядерная шахта, здание тайной разведки

Новые войска: привидения

Месторождения минералов: снизу (ваша база), в правом верхнем углу (база противника), в левом верхнем углу (небольшое укрепление врага) и слева посередине (база противника)

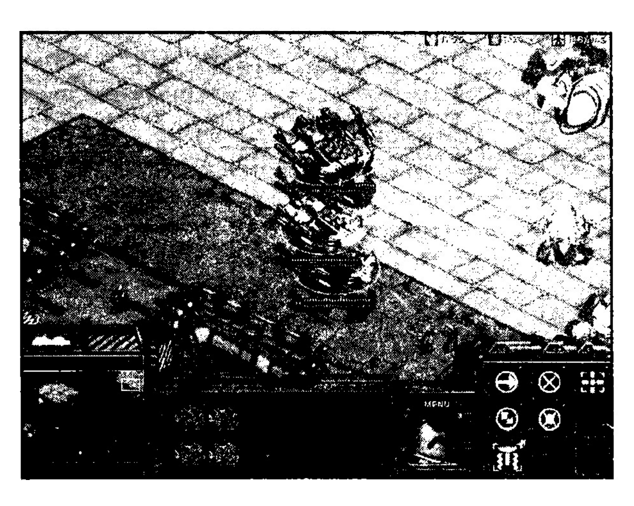
Базы противника: слева посередине и справа сверху — крупные базы, в левом верхнем углу — небольшое укрепление

В начале миссии отправьте Wraith'ы и крейсер Norad II вперед, чтобы разведать место будущей базы и «осветить» территорию. Вы обнаружите несколько пристроек. Ставьте свои здания рядом с ними - это сэкономит вам деньги и время. Месторождения минералов находятся в обоих концах низины. Сразу стройте больше SCV и быстрее развивайтесь.

К вашей базе ведет всего один спуск. Постройте наверху перед ним бункер, пару зенитных башен и поставьте по паре танков в режиме siege и голиафов. Последним прикажите сохранять позицию, а то они куда-нибудь убегут. Подход к базе надежно закрыт, главное — не забывать ремонтировать все сооружения.

Одновременно постройте зенитные башни по всему периметру долины так, чтобы любая точка обстреливалась как минимум из двух башен одновременно. Время от времени слева к вам будут прилетать вражеские Wraith'ы, а справа - Wraith'ы и крейсеры.

Построив такую серьезную систему обороны, вы можете спокойно накапливать силы и делать любые апгрейды. Ресурсов достаточно. Атаки врага отражаются практически без вашего участия.



Дальнейшее выполнение главной задачи миссии - уничтожение всех врагов. Задача несложная, и как ее решать - зависит от вашего вкуса. Я методично уничтожал зенитные башни противника, чередуя атомные бомбы, наводимые призраками, и выстрелы из Yamato Gun

крейсера. А затем налет эскадрильи невидимых Wraith'ов сносил все на выбранном участке. После ремонта и накопления энергии все повторялось. И так - до победного конца с минимальными потерями.

Миссия 9: New Gettysberg

Задание

— Уничтожить протоссов

— Все здания зергов должны уцелеть

— Керриган должна выжить

Месторождения минералов: левый верхний угол (база зергов, поэтому даже и не надейтесь), чуть ниже и правее левого верхнего угла (ваша база), выше левого нижнего угла, снизу посередине, в правом нижнем углу (база протоссов) и в правом верхнем углу (база протоссов)

Базы противника: левый верхний угол - база зергов, правый нижний и правый верхний - базы протоссов

Главное оружие этой миссии — крейсеры. Прежде чем начать штамповать эскадры этих монстров, необходимо построить мощную систему обороны. С севера и запада вас атакуют зерги, от них можно только обороняться: одно разрушенное здание зергов - и миссия провалена. А жаль, так хотелось пострелять... С юга небольшими отрядами приходят протоссы. Рецепт прежний: бункер, танки, зенитные башни. С востока иногда прилетают авиаотряды протоссов, а значит, необходимы зенитные башни по краю орбитальной станции.

Плацдарм, который вы занимаете в начале миссии, и запасы минералов и газа вполне достаточны для создания укрепленной базы, способной без вашего участия противостоять любым нападениям. Но для создания полноценных боевых отрядов, способных разгромить протоссов (в данном случае - крейсера, забудьте об атомной бомбе), заранее создайте еще одну базу у западного края карты, около еще одного месторождения минералов.

Две эскадрильи крейсеров по 4-5 кораблей в каждой, чередуясь для накопления энергии и ремонта, методично уничтожат всех протоссов.

Когда вы убьете последнего протосса, на вашу основную базу хлынет волна зергов, сметающая все на своем пути. На исход миссии это никак не влияет, но если вы хотите завершить ее с наилучшим счетом, заранее перебросьте войска с юга на северо-западный край базы (ведь протоссы уже не способны вас атаковать).

Миссия 10: The Hammer Falls

Задание

— Уничтожить ионную пушку

— Рейнор должен выжить

Новые войска: боевой крейсер

Месторождения минералов: в правом нижнем углу (ваша база), в правом верхнем углу (база противника), слева посередине (база противника), в центре карты, справа посередине

Базы противника: крупные базы слева посередине и справа сверху, очень хорошо укрепленная база слева сверху

Единственная по-настоящему сложная миссия. Ресурсов для развития вполне достаточно. Позднее можно будет построить дополнительную базу в центре карты.

К вашей базе ведут два прохода. У западного можно построить стандартную оборонную конструкцию из бункера, зениток и танков; здесь у вас особых проблем не будет.

А вот у восточного прохода эта стратегия вам не поможет, так как с этой стороны на вас будут нападать танки и призраки, наводящие атомные бомбы.

Против призраков на первом этапе вам помогут мины, которые убивают даже призраков-невидимок, а затем вам необходимо как можно быстрее построить Science Vessel'ы в количестве не менее четырех штук. Дальность обзора у них больше, чем у зенитных башен, да и Irradate - функция весьма полезная. Против отряда танков применяйте собственных призраков, чтобы парализовать тех. Если вы не можете этого сделать, то не менее эффективным будет способ атаковать танки огнеметчиками, которые подходят к танкам в упор, и те не могут по ним стрелять. Танки, перешедшие в состояние siege, выбить другой техникой будет очень сложно. Авиация поправит дела, но ее еще надо построить!

Впоследствии враг двинет на вас эскадрильи крейсеров, против которых помогут только призраки, их обездвиживающие.

Аналогично, вашей главной проблемой, когда вы сами настроите крейсера и пойдете вперед (а вернее, по левому краю к ионной пушке), будут именно призраки противника. Тот будет строить их в огромных количествах. Поэтому ваша эскадрилья должна состоять минимум из 5-6 крейсеров (больше - лучше), чтобы энергии призраков не хватило на все корабли, и одного-двух Science Vessel, чтобы видеть призраков-невидимок. Wraith'ов — по вкусу.

Когда вы получите сообщение о приближении атомной бомбы, у вас еще будет время, чтобы предотвратить ее удар. Для этого необходимо найти и убить наводящего ее призрака-невидимку. Очевидно, что бомба наводится на одну из крайних ваших построек, значит, сперва необходимо найти это здание (оно помечено красной точкой прицела призрака). Далее надо найти местонахождение призрака с помощью Science Vessel, а затем убить его до того, как он закончил наведение. Или, если Science Vessel нет рядом, быстренько установить мину там, где, как вы предполагаете, находится призрак, а уж она сама найдет свою жертву.

Строить атомные бомбы самим в этой миссии не обязательно, только если вы хотите сперва всех уничтожить. Для завершения игры достаточно взорвать ионную пушку, пройти к которой пешком ваши призраки не смогут, а высадить десант на станции с пушкой достаточно сложно. Поэтому лучше оставить призраков для обороны станции, а атаковать крейсерами, как и в предыдущей миссии.

Кампания 2: Зерги

Особенности

База зергов - единый организм. Чтобы построить новое сооружение, дайте личинке команду превратиться в дрона, а потом дрон превратится в нужное сооружение. Подобным образом выглядит и создание новых существ.
Все существа и сооружения зергов со временем восстанавливают свое здоровье.
Количество войск зергов определяется количеством повелителей.

Войска зергов

Личинка (Larva) Способности: превращается в дрона.

Дрон (Drone) Тип: сборщик ресурсов. Способности: превращается в другие существа или сооружения. Может закапываться в землю.

Повелитель (Overlord)
Способности: может летать и переносить других наземных существ.

Зерглинг (Zergling) Тип: пехотинец. Способности: может закапываться в землю. Достоинства: быстро бегает. Недостатки: слаб, не может поражать воздушные цели.

Гидралиск (Hydralisk) Тип: пехотинец. Способности: может закапываться в землю. Достоинства: может поражать как воздушные, так и наземные цели.

Ультралиск (Ultralisk) Тип: живой таран. Достоинства: очень живуч, очень силен. Недостатки: несколько неповоротлив.

Муталиск (Mutalisk) Тип: воздушный боец. Достоинства: может поражать как воздушные, так и наземные цели.

Страж (Guardian) Тип: воздушная артиллерия. Достоинства: стреляет на большое расстояние Недостатки: не может поражать воздушные цели.

«Бич» (Scourge) Тип: самоубийца. Способности: живая бомба. Недостатки: может поражать только воздушные цели.

Королева (Queen) Тип: воздушный боец. Способности:
- «породить брудлингов» (Spawn Broodlings). Королева выстреливает в выбранного врага (пехотинца, голиафа или танк) особые споры, которые порождают внутри этого врага трех мелких, но прожорливых брудлингов. При этом сам враг гибнет;
- паразит (Parasite). Королева выстреливает во врага особого паразита. Паразиты постепенно заражают все войска, стоящие рядом с зараженным врагом. Паразит позволяет Сверхразуму видеть, где находится данный враг;
- «капкан» (Ensnare). Королева выстреливает во врага слизью, которая резко уменьшает скорость его передвижения;
- «заражение» (Infestation). Королева садится на сильно поврежденный командный центр людей и заражает его. После этого вы можете производить зараженных людей (пехотинцев-самоубийц).

Недостатки: в бою бесполезна.

Осквернитель (Defiler) Способности:
- «темный рой» (Dark Swarm). Осквернитель стреляет в одного из зергов поблизости. Зерг гибнет, а на его месте образуется большое облако, которое значительно снижает точность вражеского огня;
- «пожирание» (Consume). Осквернитель способен сожрать одного из других зергов, чтобы восстановить запас энергии;
- «чума» (plague). Осквернитель выстреливает во врагов или их сооружения особыми токсинами, которые разрушают броню или здоровье врагов (но не убивают врагов до конца);
- осквернитель способен зарываться в землю.

Недостатки: в бою бесполезен.

Сооружения зергов

Садок (Hatchery) Предназначение: производит личинок. Возможности: выработка способности наземных войск зарываться в землю.

Логово (Lair) Возможности: разработка Ventral Sacks (способность повелителей перевозить наземные войска); разработка Antennas (увеличение чувствительности повелителей); разработка Pneumatised Carapace (увеличивает скорость полета повелителей).

Экстрактор (Extractor) Предназначение: добыча веспенового газа. Недостатки: может быть построен только над веспеновым гейзером.

Колония плюша (Creep Colony) Предназначение: превращается в колонию спор или осевшую колонию.

Осевшая колония (Sunken Colony) Предназначение: средство защиты от наземных войск.

Колония спор (Spore Colony) Предназначение: средство ПВО.

Нерестилище (Spawning Pool) Возможности: разработка Metabolic Boost (повышение скорости зерглингов); разработка Adrenal Glands (увеличивает скорость атаки зерглингов).

Эволюционная камера (Evolution Chamber) Возможности: разработка увеличения силы атаки для наземных и воздушных войск; разработка усиления панцирей (брони) наземных войск.

Обиталище гидралисков (Hydralisk Den) Предназначение: позволяет превращать дронов в гидралисков. Возможности: разработка Muscular Augments (увеличение скорости передвижения гидралисков); разработка Grooved Spines (увеличение радиуса атаки гидралисков).

Канал Нидуса (Nydus Canal) Предназначение: позволяет зергам очень быстро перемещаться из одного места в другое.

Шпиль (Spire) Возможности: разработка Flyer Attacks (увеличение силы атаки муталисков); разработка Flyer Carapace (увеличение брони воздушных существ).

Большой шпиль (Greater Spire) Предназначение: позволяет превращать муталисков в стражей.

Гнездо королевы (Queen's nest) Возможности: разработка Gamete Meiosis (увеличение энергии королевы); разработка Spawn Broodlings (способность королевы): разработка Parasite (способность королевы); разработка Ensnare (способность королевы); разработка Infestation (способность королевы).

Обиталище ультралисков (Ultralisk Den) Предназначение: позволяет превращать дронов в гидралисков.

Холм осквернителя (Defiler Mound) Возможности: разработка Metasynaptic Node (увеличение энергии осквернителя); разработка Dark Swarm (способность осквернителя); разработка Plague (способность осквернителя); разработка Consume (способность осквернителя).

Прохождение миссий

Миссия 1: Among the Ruins

Задание

- **Создать нерестилище**
- **Создать обиталище гидралисков**
- **Защищать куколку**

Новые строения: садок, колония плюща, колония спор, осевшая колония, экстрактор, нерестилище, эволюционная камера, обиталище гидралисков

Новые войска: зерглинги, гидралиски, повелители



Для начала немного о зергах в целом. Свои здания они строят на «живой почве, которая производится в салке (Hatchery) и колонии плюша (Creep Colony), Колония плюща, в свою очередь, может мутировать в колонию спор (способную атаковать воздушные цели) и осевшую колонию (атакует наземные цели). В садке выводится ларва - личинки, способные превратиться в любую боевую единицу. Кроме того, садок — это единственное здание, которое можно строить на обычной почве.

«Фермами» служат повелители (overlords) - летающие создания, выполняющие одновременно функции обнаружения невидимых противников и транспортировки войск.

Начните строить дронов. Вам понадобится около десяти штук. Объедините своих зерглингов и пошлите их направо — там вы встретите бараки противника, охраняемые небольшим отрядом и двумя ракетными турелями. Уничтожьте все и возвращайтесь на базу. Постройте экстрактор, нерестилище и позже — обиталище гидралисков. После этого вы получите возможность строить гидралисков. Их нужно 8-10 штук. Зерглингов нужно около 30 штук. Отправьте свои войска на восток, туда, где раньше размешались бараки. На севере лежит база противника - двигайте свои войска туда.

В случае потерь возвращайте воинов на базу — все создания и строения зергов обладают способностью к регенерации. Раненые юниты лучше «закопать» (применить способность burrowing), это исключит вероятность атаки на них со стороны врагов. Кроме того, «закопанные» войска могут неожиданно напасть на противника.

Миссия 2: Egression

Задание

— Доставить куколку к маяку

Новые сооружения: шпиль, логово

Новые войска: муталиски

Месторождения минералов: верхний левый угол карты (ваша база), нижний левый (база противника).

Базы противника: крупная база в левом нижнем углу, четыре опорных поста в центре

База протоссов находится слева, ее трогать не надо. Маяк находится на юге - он-то нам и нужен. На севере находится отряд зергов, который присоединится к вам. После развития базы постройте десяток гидралисков и много зерглингов, желательно — десятка три. Атаки противника будут происходить очень редко и 3-4 гидралиска без проблем отразят их. В нерестилище и в эволюционной камере проведите все возможные усовершенствования. Затем соберите свои войска в группы и атакуйте.

Сначала уничтожьте две заградительные базы протоссов. На атаку каждой базы посылайте сначала зерглингов, а затем гидралисков — чтобы не подставлять под огонь последних. Подождите, пока ваши воины восстановят силы. Затем двигайтесь влево вниз — увидите достаточно мощную базу противника. Уничтожьте ее и разделите войска. Около пяти гидралисков и десятка зерглингов оставьте здесь, остальных отправьте наверх расчищать путь к маяку. Затем дроном возьмите куколку и под усиленной охраной везите ее к маяку.

Миссия 3: The New Dominion

Задание

— Защищать куколку

— Уничтожить силы землян

Появилась возможность усовершенствования повелителей

Месторождения минералов: правый нижний угол карты (ваша база), левый верхний (база противника), правый верхний (рядом с базой противника), центр карты

Базы противника: одна большая база в левом верхнем углу

После развития базы постройте штук по десять гидралисков и зерглингов для охраны границы (враг атакует в основном с запада, иногда с северо-запада). Сразу атаковать наземными силами в этой миссии нельзя — враг без проблем сметает любые ваши войска своими осадными танками. Поэтому начните производство муталисков. Десять штук

должны вылетать на боевые задания, около пяти отдыхать. Раненых на задания брать нельзя, иначе потери будут слишком велики.

Итак, первый удар следует нанести по северо-восточной части базы противника. Противник подтянет туда свою пехоту, будьте готовы! Потом он совершит главную ошибку — пошлет солдат из бункеров отражать ваши атаки. Уничтожьте их и начинайте постепенно двигаться на запад. Когда осадные танки противника будут уничтожены, посылайте все свои наземные войска на поддержку.

Миссия 4: Agent of the Swarm

Задание

- **Защитить куколку до того момента, как из нее вылупится существо**
- **Инфицировать командный центр Рейнора**

Новые сооружения: гнездо королевы

Новые войска: королева

Месторождения минералов: левый верхний угол карты (ваша база), правый нижний (слабо охраняемая база противника), центр, район справа сверху (основная база противника) и снизу посередине (район обширной добычи минералов)

Базы противника: справа сверху (основная база), слева снизу (разработка бронетехники и пехоты), справа снизу (разработка авиации)

Начните производство муталисков, разработайте возможность транспортировки для повелителей и способность «broodlings» для королев. Цель вашей миссии - командный центр на северо-востоке.

Во-первых, неплохо бы собрать некоторую информацию об окружающем мире. Отправьте королев в центр карты и разместите паразитов на всех транспортах людей, которые будут пролетать мимо, а также на мирных животных. Таким образом вы будете предупреждены на случай, если враг решит высадить десант около вашей базы. Затем готовьте с десяток гидралисков. Муталиски в это время должны периодически нападать на базу противника.

Когда гидралиски будут готовы, погрузите их вместе с Керриган на транспорты. Подведите королев к западной части острова противника и используйте способность «broodling» на голиафах противника — они превратятся в некоторое подобие зерглингов. После этого под прикрытием муталисков ссаживайте десант и двигайтесь направо, снося все на своем пути. Вы увидите два командных центра противника. Нужен вам тот, который защищен несколькими ракетными турелями. Атакуйте его и, когда столбик его состояния станет красным, прикажите королеве инфицировать здание.

Миссия 5: The Amerigo

Задание

- **Привести Керриган к суперкомпьютеру**
- **Керриган должна выжить**

Отряд разбейте на три группы. В одной должны идти гидралиски, во второй - зерглинги, в третьей — сама Керриган. Когда телепатические силы Керриган будут иссякать, используйте способность «потребить» (consume) на одном или нескольких зерглингах.

Итак, вначале вы просто не можете свернуть с пути. Идите в дверь внизу, поднимайтесь по лестнице, убейте привидение. После этого используйте умение «невидимость» (cloaking) у Керриган. За дверью перебейте отряд солдат, включите камеры наблюдения, пройдите мимо комнаты с рабочим персоналом и быстро бегите по коридору — со второго эта-

жа вас будут обстреливать враги. Пройдя через коридор со множеством пулеметов (соберите ваши войска, по нему нужно идти плотной группой), вы попадете в зверинец. Вы прибыли вовремя — отряд людей только что начал расстреливать зергов. Накажите убийц. Рядом с камерой зергов вы увидите светящийся маяк. Нажмите на него, и зерглинги станут свободными. Будьте осторожны - прямо около лестницы, ведущей в их камеру, находятся пулеметы.

Сразу после выхода из тюрьмы в коридоре вы встретите целый отряд противников. Это будет самый серьезный бой — уничтожить их при помощи Керриган не позволят пулеметы. Когда убьете их, идите дальше, спуститесь по лестнице и, оставив все свои войска около закрытой двери, ведите Керриган дальше. Вскоре она найдет комнату с тремя солдатами в ней и с лестницей, ведущей наверх. Как только Керриган войдет внутрь, двери за ней закроются. Быстро поднимитесь наверх и уничтожьте пулеметы. Все, враги беззащитны. Коснитесь обоих маяков в этой комнате, чтобы включить еще одну камеру и разблокировать двери. Вернитесь к своим войскам около закрытой двери и врывайтесь внутрь. Убейте призраков и коснитесь последнего маяка.

Миссия 6: The Dark Templar

Задание

— Уничтожить силы протоссов

— Керриган должна выжить

— Привести Керриган на центральный остров

Новые сооружения: большой шпиль

Появится возможность усовершенствования зерглингов

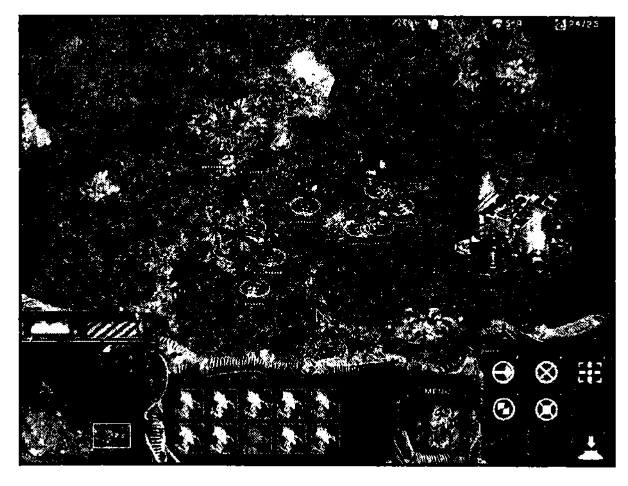
Месторождения минералов: в левом верхнем углу карты (ваша база), в правом нижнем (база противника), в правом верхнем (хорошо охраняемая противником территория), сверху посередине и слева посередине

Базы противника: крупная база справа снизу, мощные укрепления справа сверху и снизу посередине

В этой миссии вы получите возможность провести уже три усовершенствования своего садка. Третье улучшение позволяет улучшить шпиль и получить таким образом возможность строительства «бичей» (scourge), а также превращения муталисков в стражей (guardian). «Бичи» — это небольшие истребители-камикадзе, служащие для борьбы с воздушными целями противника. Старайтесь, чтобы они не атаковали противника толпой, иначе многие из них погибнут зря. Стражи способны уничтожать наземные цели, но совершенно не приспособлены для воздушного боя. Охраняйте их.

Если ресурсов мало, а есть много муталисков, желающих превратиться в стражей, начинать надо с самых поврежденных - дело в том, что за время мутации бывший муталиск полностью вылечивается.

Для победы вам понадобится смешанный отряд из стражей (10 штук) и «бичей» (8—10 штук). База противника находится справа снизу, до нее ваши войска долетят вообще без проблем. После нескольких атак противник начнет стягивать туда все свои противовоздушные войска. Их очень много! Отступите, перегруппируйтесь и ударьте по наименее защищенному куску базы. В результате мобильные силы противника встанут в цепь вдоль границы. После этого можно начинать уничтожать их. И не теряйте войска понапрасну! Помните, что стражи неповоротливы, в случае отступления им нужен еще порядочный запас времени на разворот.



Когда все здания протоссов будут уничтожены, руководитель протоссов предложит Керриган помериться силами на центральном острове. Везите туда Керриган - верховный Протосс все равно не придет.

Миссия 7: The Culling

Задание

— Уничтожить всех зергов Гарма

Новые сооружения: холм осквернителей

Новый войска: осквернители

Месторождения минералов: снизу посередине (слабо укрепленная база противника), слева снизу (средне укрепленная база противника), справа посередине (средне укрепленная база противника), сверху (база противника)

Базы противника: слева снизу, снизу посередине и справа посередине - небольшие добывающие базы, сверху - хорошо укрепленная база противника

В этой миссии вам будут доступны осквернители (defilers). Если их использовать разумно, то они становятся страшным оружием. Способность напускать чуму (plague), которую для них можно разработать, начинает постепенно уменьшать здоровье юнитов и зданий, находящихся в зоне поражения. Уменьшение продолжается до тех пор, пока способность не прекратит свое действие либо у врага не останется двух хит-пойнтов. Увы, но против протоссов эта способность не очень эффективна — у них есть не повреждаемые чумой силовые поля.

В начале миссии двигайте свой отряд на север и уничтожьте небольшую базу противника. Постройте свою базу здесь. Затем пошлите отряд влево и уничтожьте еще одну базу. Несколько юнитов должны подежурить там некоторое время, так как противник попытается контратаковать и заново отстроиться. Когда он немного успокоится, пошлите туда дрона и постройте свою базу.

Следующий шаг (когда поднакопите немного сил) — удар по базе справа посередине. К этому моменту враг окончательно рассвирепеет, поэтому будьте готовы к постоянным набегам на ваши базы (па каждой базе держите по 6 -7 гидралисков). Затем останется только взять штурмом базу противника сверху. Из войск лучше всего подойдет смешанный отряд гидралисков и стражников плюс 4—5 осквернителей. Для того чтобы минимизировать потери при прохождении внешней системы обороны, атакуйте колонии спор гидралисками, а осевшие колонии - стражами. И не забывайте заражать чумой большие скопления войск противника.

Время от времени ваши гидралиски будут погибать, поэтому две ваши базы внизу должны периодически строить их заново. Отряду сверху лучше всего ждать подкрепления, находясь в закопанном состоянии. И учтите — те гидралиски, которые в первый раз отправятся на поддержку своих собратьев, скорее всего попадут в засаду, поэтому их должно быть хотя бы пять штук.

Миссия 8: Eye for an Eye

Задание

— Уничтожить базы протоссов

— Ни один из Темных Темпларов не должен сбежать

— Керриган должна выжить

Новые сооружения: канал нидуса, обиталище ультралисков

Новые войска: ультралиски

Месторождения минералов: в правом верхнем углу (ваша база), в левом нижнем (база противника), сверху посередине, слева посередине (сильно укрепленный пост противника), справа ниже середины (база противника) и справа снизу (небольшое укрепление противника)

Базы противника: крупнейшая база в левом нижнем углу, крупная база справа посередине, сильно укрепленный аванпост слева посередине, производящий авиацию, и небольшие укрепления рядом с рудниками сверху посередине и справа снизу

В начале миссии быстро развивайтесь и, как только вы получите возможность производить гидралисков, начните их производство на всех трех базах для поддержки укреплений около выходов.

В этой миссии у протоссов появится наистрашнейшее оружие — Высшие Темплары. Их способность производить псионическую бурю может уничтожить целые армии. Поэтому как можно быстрее произведите 8-10 стражников и пошлите их на базу противника в левом нижнем углу карты так, чтобы при этом зайти снизу. В левой нижней части базы находиться здание Архива Темпларов. Уничтожьте его, и после этого прохождение миссии заметно упростится.

Вам же в этой миссии станут доступны ультралиски — существа, похожие на мамонтов и имеющие силу хорошего ганка. Убить их очень сложно, но и стоят они соответственно...

В свою армию включите десяток стражей, десяток гидралисков и около пяти ультралисков. Таким отрядом вы сможете уничтожить кого угодно.

Миссия 9: The Invasion of Aiur

Задание

— Привести дрона к минералу

— Охранять дрона, пока он работает с минералом

— Вернуть дрона с грузом на базу

Месторождения минералов: слева сверху (ваша база), справа сверху, чуть выше середины карты (база противника), слева и справа посередине (база противника), в левом нижнем и правом нижнем углах (база противника), вокруг Кхайдаринского минерала

Базы противника: база чуть выше центра карты производит простые наземные войска, крупные базы слева посередине и справа посередине производят все виды войск в больших количествах, крупная база в нижней части карты в основном производит авиацию

После развития постройте отряд стражей и отряд «бичей». После этого начинайте терроризировать вражеские базы. Основные цели — Архивы Темпларов, маяк флота и цитадель Адуна. Постарайтесь не задерживаться долго в одном и том же месте. Каждый клан протоссов управляет двумя базами, поэтому передислокация войск у него занимает порядочно времени — пользуйтесь этим.

Перед тем как послать дрона за минералом, прогоните по этому пути пяток ультрадисков при поддержке десятка гидралисков (обязательно нужно отдать приказ уничтожать всех

противников на своем пути — клавиша **A).** Если они достигнут пункта назначения, то высылайте дрона. Во время добычи минерала он неуязвим, но лучше все-таки выставить охрану. Периодически вас будут атаковать, но небольшой отряд - десяток гидралисков и несколько стражников - без проблем справится с врагами. Займитесь лучше обороной вашей родной базы - скоро противник на нее нападет. Для обороны также понадобятся стражники и гидралиски, а также несколько ультрадисков. Войска лучше поставить по периметру базы.

Миссия 10: Full Circle

Задание

— Уничтожить храм протоссов

— Доставить кристалл к храму

Месторождения минералов: снизу (ваша база), в левом нижнем и правом нижнем углах (базы противника), слева посередине, чуть выше чем справа посередине, чуть ниже чем слева посередине, сверху (два крупных месторождения)

Базы противника: две крупные базы сверху, небольшие базы в правом нижнем и левом нижнем углах

Первые атаки лучше всего совершить налево и направо и уничтожить таким образом две базы противника. В результате следующей серии ударов вы должны постепенно продвигаться на север к храму. Будьте осторожны - велика опасность столкновения с авианосцами протоссов!

10-15 стражей при противовоздушной поддержке «бичей» сделают работу быстро и чисто. «Бичей» вам понадобится много (6-8 должны быть готовы вылететь в любой момент), но не позволяйте им атаковать толпой. По периметру базы расставьте гидралисков — враг не пройдет! Видимо, Высшие Темплары противника совершенно убиты тем известием, что зерги ступили на их священную территорию, и электрические эффекты, производимые ими, будут минимальны.

Тем не менее, если вы очень затянете миссию, враг будет представлять реальную угрозу — он ведь тоже не сидит сложа руки. Поэтому постарайтесь действовать максимально быстро. Например, очень важно после уничтожения базы противника справа начать добывать газ сверху от нее, так как запасы на своей базе скоро истощатся.

Кампания 3: Протоссы

Особенности

После того как зонд откроет телепортационные ворота для выбранного вами сооружения (появится синий огонек), можете давать зонду новые команды, то есть не нужно ждать, пока сооружение телепортируется полностью.

Вы можете строить сооружения только в зоне действия пилонов (зону действия можно увидеть, если выбрать пилон).

Защитное поле, окружающее все сооружения и солдат протоссов, восстанавливается со временем.

Количество войск протоссов определяется количеством пилонов.

Войска протоссов

Зонд (Probe) Тип: строитель/сборщик. Способности: может заниматься сбором ресурсов и строить (телепортировать) все сооружения. Недостатки: в бою бесполезен.

Фанатик (Zealot) Тип: пехота. Достоинства: быстро передвигается. Недостатки: может драться только в ближнем бою и не в состоянии атаковать воздушные цели.

Драгун (Dragoon) Тип: пехота. Достоинства: способен поражать как наземные, так и воздушные цели. Стреляет на приличное расстояние. Недостатки: относительно невысокий темп стрельбы.

Высший Темплар, т. е. Высший Служитель Храма (High Templar) Тип: пехота. Способности:
— «псионическая буря» (psionic storm). Создает вокруг выбранной точки область воздействия псионических сил на оказавшиеся в этом районе войска (будь это враги или ваши собственные воины). Псионическая буря не воздействует на сооружения базы;
— галлюцинация (hallucination). Создаются копии выбранной вами воинской единицы из вашей армии (как пехотинца, так и воздушного корабля). Галлюцинации окрашены в синий цвет и имеют два счетчика. Тот, что сверху (синий) — индикатор жизни. Тот, что снизу (фиолетовый) - индикатор запаса псионической энергии, убывающей со временем. Когда она достигнет нуля, то копия-галлюцинация исчезнет. Галлюцинация не может нанести врагу вред, но зато способна отвлечь его внимание: компьютер не в состоянии отличить копию от подлинного вашего солдата;
— если выбрать двух Высших Темпларов, то у вас появится новая возможность — вызвать Аркона (Summon Archon).
Недостатки: практически бесполезны в ближнем бою.

Аркон (Archon) Тип: пехота. Достоинства: чудовищно сильное защитное поле. Аркон может поражать как наземные, так и воздушные цели. Недостатки: несколько медлителен и способен стрелять только на близкое расстояние.

«Разбойник» (Reaver) Тип: передвижная артиллерия. Способности: может стрелять «скарабеями» (самонаводящимися роботами-снарядами), которые надо, однако, все время делать (что стоит денег). Причем без вашего вмешательства сам «разбойник» делать «скарабеев» не будет.
Достоинства: очень большая огневая мощь, дальнобойность и точность.
Недостатки: медлителен, способен поражать только наземные цели, да и за боезапасом вам надо все время следить.

Разведчик (Scout) Тип: воздушный корабль. Достоинства: быстро летает, способен поражать как воздушные, так и наземные цели. Недостатки: уязвим для врагов (слабая защита).

Челнок (Shuttle) Тип: воздушный корабль. Способности: может перевозить наземные войска. Недостатки: не вооружен, слабая броня и невысокая скорость.

Наблюдатель (Observer) Тип: воздушный робот. Способности: может обнаруживать невидимые войска противника и способен открывать большую часть карты. Достоинства: невидим для большинства войск противника. Недостатки: слабая броня и малая скорость полета.

Несущий корабль (Carrier) Тип: воздушный корабль. Способности: атакует противника при помощи маленьких перехватчиков. Достоинства: уничтожить перехватчики очень сложно, а несущий корабль может держать вне зоны досягаемости оружия врагов. Недостатки: малая скорость полета.

«Арбитр» (Arbiter) Тип: воздушный корабль. Способности:
— «вызов» (Recall). «Арбитр» способен перенести к себе любой выбранный вами объект из любой точки карты;
— «замораживающее поле» (Stassis Field). «Арбитр» способен временно парализовать любого врага на некоторое время. «Замороженного» нельзя атаковать.
Недостатки: медлителен, да и защита слабовата.

Сооружения протоссов

Нексус (Nexus) Предназначение: основное сооружение базы. Возможности: производство зондов. Достоинства: может быть построен в любой точке местности.

Пилон (Pilon) Предназначение: для подводки энергии ко всем сооружениям (кроме нексуса) и войскам. Может быть построено вблизи нексуса или другого пилона.

Врата (Gateway) Предназначение: для телепортации (производства) фанатиков, драгун, Высших Темпларов. Недостатки: должны находиться в зоне действия пилона.

Кузница (Forge) Возможности: модернизация оружия наземных войск (фанатиков, драгун, Арконов и «разбойников»); модернизация защитных полей (для всех видов войск и сооружений); модернизация брони наземных видов войск. Недостатки: должна находиться в зоне действия пилона.

Ассимилятор (Assimilator) Предназначение: добыча веспенового газа. После того как весь газ в данном гейзере будет выработан, производительность ассимилятора резко падает (но некоторые крохи газа по-прежнему можно добывать). Недостатки: может быть построен только над веспеновым гейзером.

Кибернетический центр (Cybernetic Core)
Возможности: модернизция Singularity Charge (увеличение дальности стрельбы драгун); модернизация вооружения воздушных сил (разведчиков и перехватчиков); модернизация брони воздушных сил (разведчиков, челноков, наблюдателей, несущих кораблей, перехватчиков и «Арбитров»). Недостатки: должен находиться в зоне действия пилона.

Цитадель Адуна (Citadel of Adun) Возможности: модернизация Leg Enchancements (увеличение скорости передвижения фанатиков). Недостатки: должна находиться в зоне действия пилона.

Роботизированный завод (Robotic Facility) Предназначение: производство челноков, «разбойников» и наблюдателей. Недостатки: должен находиться в зоне действия пилона.

Центр техподдержки (Robotic Support Bay) Возможности: модернизация Upgrade Scarab Damage (увеличение мощности «скарабеев»); модернизация Upgrade Reaver Capacity (увеличение количества «скарабеев», которые может нести «разбойник»); модернизация Gravitic Drive (увеличение скорости разведчиков). Недостатки: должен находиться в зоне действия пилона.

Обсерватория (Observatory) Возможности: модернизация Gravitic Booster (увеличение скорости передвижения наблюдателя); модернизация Sensor Array (увеличение радиуса обзора наблюдателя). Недостатки: должна находиться в зоне действия пилона.

Архивы Темпларов (Templar Archives) Возможности: модернизация Khaydarin Amulet (увеличение запаса энергии Высших Темпларов); изучение Psionic storm (способность Высших Темпларов); изучение Hallucination (способность Высших Темпларов). Недостатки: должны находится в зоне действия пилона.

Звездные врата (Stargate) Предназначение: производство разведчиков, несущих кораблей и «Арбитров». Недостатки: должны находиьтся в зоне действия пилона.

Маяк флота (Fleet Beacon) Возможности: модернизация Apial Sensors (увеличивает радиус обзора разведчика); модернизация Gravitic Thrusters (увеличение скорости передвижения разведчика); модернизация Increase Carrier Capacity (увеличивает количество перехватчиков, которое может быть у несущего корабля). Недостатки: должен находиться в зоне действия пилона.

«Трибунал Арбитра» (Arbiter Tribunal) Возможности: модернизация Khaidarin Core (увеличение запаса энергии «Арбитра»); изучение Recall (способность «Арбитра»); изучение Stasis (способность «Арбитра»). Недостатки: должен находиться в зоне действия пилона.

Энергобатарея (Shield Battery) Предназначение: перезарядка защитных щитов всех видов ваших войск (при наличии запаса энергии у самой батареи; этот запас восстанавливается со временем). Недостатки: должна находиться в зоне действия пилона.

Фотонная пушка (Photon Cannon) Предназначение: защищает вашу базу от наземных и воздушных войск противника.
Недостатки: должна находиться в зоне действия пилона.

Прохождение миссий

Миссия 1: First Strike

Задание

- **Встретиться с Фениксом**
- **Уничтожить базу зергов**
- **Феникс должен выжить**

Новые сооружения: нексус, пилоны, ассимилятор, врата, кузница, кибернетический центр

Новые войска: фанатики, драгуны

Вы начинаете в правом нижнем углу карты. Соберите всех своих парней в одну группу и не спеша ведите их наверх, прижимаясь к берегу реки, которая протекает слева. Через некоторое время увидите поворот налево. Если пройдете немного выше, то нарветесь на большой отряд зергов, охраняющий веспеновый гейзер и большой запас минералов. Они вам пока не нужны, поэтому и связываться с зергами не стоит. Так что воспользуйтесь поворотом, потом направляйтесь вниз, снова прижимаясь к берегу реки (теперь она справа от вас). Прижиматься к берегу нужно для того, чтобы не нарваться на несколько групп врагов, поджидающих вас по пути. Таким образом вы вскоре достигнете вашей базы. Она окружена стенами, через которые есть только один проход. Возле этого прохода расположите фанатиков и Феникса (он очень силен). Драгунов по лестнице поднимите на стены и поставьте возле прохода на базу. Тогда они будут расстреливать врагов сверху.

Далее произведите пять зондов: три пусть займутся сбором минералов, два — веспеновым газом. Произведите 3-4 пушки и расположите их возле прохода на базу немного позади фанатиков (важно, чтобы пушки не мешали фанатикам маневрировать). Произведите еще драгунов и поставьте их рядом с кузницей, т. к. противник имеет неприятную привычку использовать летающих муталисков для атаки вашей базы с этого направления, одновременно отвлекая основные силы вашей армии мощной атакой «пехоты» (гидралисков) через проход между стенами.

Произведите все возможные усовершенствования в ваших сооружениях (броня, сила защитного поля, оружие и дальность стрельбы для драгунов), соберите мощный отряд и в перерыве между атаками зергов ведите его в правый верхний угол карты. Там, как я уже сказал, находятся веспеновый гейзер и минералы. Постройте там Нексус, пару пилонов и 3-4 пушки. Начинайте вовсю разрабатывать это месторождение.

Далее соберите орду драгунов и фанатиков и медленно, но верно изничтожьте противника.

Миссия 2: Into the Flames

Задание

- **Отвлечь внимание зергов, пока Феникс не займет позицию**
- **Уничтожить мозговой центр (Cerebrate) зергов**
- **Феникс должен выжить**

Новые сооружения: энергетическая батарея

Итак, у вас есть 15 минут до того, как прибудет Феникс. Но не волнуйтесь излишне, отвлекать противника не надо, а надо получить приличный запас сырья (минералов). Минералы у вас под боком, веспеновый газ - тоже; быстренько произведите зонды и принимайтесь за дело. Далее постройте энергетическую батарею для перезарядки защитного поля, после нее - все остальные сооружения. Способ обороны прост: как только прилетают зерги и начинается драка, восстанавливайте защитное поле своих солдат при помощи энергетической батареи. Проведите все возможные усовершенствования, параллельно штампуя драгунов и фанатиков (наилучшее соотношение - два драгуна на одного фанатика). Не спешите спускать вниз всех своих солдат и вступать в контакт с противником, некоторое количество оставьте рядом с базой. Дело в том, что противник вскоре произведет десант и сможет уничтожить все ваши сооружения.

Когда у вас останется не более пяти минут, выводите часть солдат и начинайте потихоньку сражаться. Не давайте своим парням увлечься и приблизиться к базе противника: защитные сооружения зергов (осевшие колонии) и притаившиеся гидралиски быстренько оставят вас без армии.

Вот пятнадцать минут истекли. Феникс с отрядом из четырех драгун и трех «разбойников» появится в правом верхнем углу карты. Не спешите! Сначала пусть все «разбойники» произведут «скарабеев» (самонаводящиеся ракеты). Потом спустите всех вниз и пройдите чуть на юг. Там увидите минералы, которые собирают дроны зергов. Расположите «разбойников» рядом с минералами, а драгунов поставьте рядом с ними и дайте команду «удерживать позицию». «Разбойники» сами будут расстреливать всех, кто приблизится, а драгуны и Феникс прикроют их в случае атаки гидралисков (она обязательно будет). Тут главное - не позволять драгунам и Фениксу отдаляться от «разбойников», иначе противник их перебьет, пользуясь своим численным преимуществом. Не забывайте все время давать «разбойникам» команду делать «скарабеев», чтобы они в самый сложный момент не остались без боезапаса (теперь понимаете, зачем вам нужны были запасы сырья?).

Далее медленно, но верно продвигайтесь вперед, уничтожая всех и вся при помощи «разбойников» (запасов минералов возле вашей первой базы вам хватит). А если не хватит — основывайте вторую базу. Помните, «разбойники» сами начнут стрелять, когда сооружения зергов или они сами окажутся в зоне досягаемости «скарабеев».

Ваша цель, мозговой центр (Cerebrate), находится в нижней части карты.

Миссия 3: Higher Ground

Задание — уничтожить колонии зергов

Новые сооружения: цитадель Адуна, звездные врата

Новые войска: разведчик

Расположения минералов: нижний правый угол карты (там ваша база), нижний левый угол карты, верхний левый угол карты

Базы противника: небольшая база возле верхнего правого угла (там враг добывает минералы) и огромная база чуть левее центра карты

Девиз дня: победа посредством господства в воздухе. Но прежде всего организуйте оборону, как это делать — вы уже знаете (драгуны и фанатики плюс энергетическая батарея).

Атаковать врага наземными войсками нельзя - зерги бросят на них море гидралисков, и вы только зря людей потеряете.

Поэтому действуем так: строим цитадель Адуна и звездные врата, после чего штампуем разведчиков. Поодиночке эти воздушные корабли слабы, но в массе являют грозную си-

лу (если пользоваться ею с умом). Вам необходимо построить как минимум 6-8 (лучше 12) разведчиков и еще 1-2 энергетические батареи.

Теперь можно начинать войну. Пусть разведчики атакуют противника всей группой. Прежде всего концентрируйтесь на колониях спор (системах ПВО зергов). Если навалиться всей толпой, то можно взорвать колонию до того, как она успеет повредить хотя бы один разведчик. Но не теряйте бдительности - как только защитное поле одного из разведчиков заметно понизится, бросайте все и гоните отряд обратно на базу перезаряжаться. Иногда это приходится делать очень часто, при этом энергетическая батарея не успевает восстановить запас энергии. Вот поэтому-то вам и нужны 2-3 батареи.



Основная ваша головная боль - гидралиски, которые могут обстреливать и воздушные цели. Их очень много на основной базе, поэтому не позволяйте разведчикам углубляться на территорию противника, атакуйте те сооружения, что стоят по краям.

Если будете действовать осторожно и не спеша, то можете за все это сражение вообще никого из ваших солдат не потерять. Помните главное — все приходит к тому, кто умеет ждать. Центральная база зергов огромна, и пройдет много времени, пока вы ее всю разнесете...

Миссия 4: The Huntfor Tassadar

Задание

— Доставить Тассадара и Рейнора к маяку

Новые сооружения: Архив Темпларов

Новые войска: Высшие Темплары и Арконы

Расположения минералов: рядом с базой Тассадара (верхний край карты) и около верхнего правого угла карты (база зергов)

Базы противника: помимо основной базы в верхнем правом углу, вокруг полно опорных пунктов противника

Очень интересная миссия. В самом начале у вас есть небольшой отряд солдат и один Высший Темплар в придачу. Вам нужно найти Тассадара. Он находится у верхнего края карты в центре, но чтобы дойти до него, вам придется миновать хотя бы один (остальные можно обойти) опорный пункт зергов. Эти пункты состоят из осевшей колонии плюс отряда зергов, зарывшегося рядом с ней в норы. При приближении вашего отряда к колонии зерги выскакивают из нор и бросаются в атаку. Тактика проста: рядом с колонией (на расстоянии видимости) ставятся ваши драгуны, которым дают команду «удерживать позицию». Чуть перед драгунами ставится Высший Темплар и фанатики. Потом один из фанатиков бежит к осевшей колонии, но, не доходя до нее совсем немного, поворачивает обратно и бежит к своим. При этом зерги «выкапываются» из нор и бросаются в атаку. Высший Темплар применяет против них псионическую бурю и отступает назад, за спины драгунов (в ближнем бою он очень слаб). Тем временем зерги дружно гибнут от

псионической бури, а тех, кто выживает, встречает шквальный огонь драгунов и веселые фанатики. Потом вы ждете, пока щиты ваших солдат восстановятся полностью. Далее Высший Темплар создает галлюцинации (копии) одного из фанатиков, и эти копии посылают атаковать осевшую колонию зергов. Спустя пару секунд тот же приказ получают остальные ваши солдаты. Колония атакует тех, кто на нее напал первыми, т. е. галлюцинации, а тем временем ваши солдаты навалятся и мигом сделают дело.

Далее продвигайтесь вверх, держась левого края карты. Не спешите - пока вы не найдете Тассадара, противник не будет бросать против вас новые войска.

Когда найдете Тассадара и его базу, произойдет разговор между участниками игры. Дальше вам надо максимально быстро приготовиться к обороне. В этот раз она будет построена немного не так, как раньше. У зергов есть королева, которая будет периодически налетать на базу и пытаться заразить брудлингами ваших солдат (при этом зараженный солдат будет гибнуть, а три маленьких брудлинга нападут на его соседа). Что делать? Я заметил, что королева не пытается заразить брудлингами героев (Тассадара и Рейнора), разведчиков (воздушные машины) и Арконов. Против них она применяет или паразитов (это дает возможность противнику знать точное местнонахождение зараженного воина), или слизь (она замедляет движение). Поэтому отведите своего Высшего Темплара как можно выше, к самому краю экрана. Потом как можно быстрее постройте Архив Темпларов и начните штамповать Темпларов. Из Темпларов делайте Арконов и ставьте их возле двух наклонных дорожек, ведущих к вашей базе. Воздушных десантов противник совершать не будет, поэтому просто установите возле каждой дорожки четырех Арконов и пару энергетических батарей. Если у Арконов есть возможность пополнять защитные щиты, то они практически непобедимы, к тому же они могут атаковать как наземные, так и воздушные цели.

Главное в этом сражении — не терять солдат, т. к. ресурсов у вас немного. Кстати, можете установить немного позади Арконов фотонные пушки. Замечено, что противник сначала пытается уничтожить именно пушки, и только потом переключается на Арконов. Так что пушки послужат своеобразной приманкой, которая даст Арконам время прикончить атакующих зергов.

Берегите Рейнора — вы не можете ремонтировать его машину.

Проведите усовершенствования оружия пехоты и защитных полей - после этого Арконы станут еще сильнее.

Так, с обороной разобрались. Начинаем наступать. Снова применяйте свои ВВС. Только теперь у вас появится отличная дополнительная возможность избежать потерь. Перед атакой пусть Высший Темплар создаст несколько галлюцинаций-копий ваших разведчиков. Пускайте копии вперед, чтобы отвлечь на них огонь противника и тут же атакуйте настоящими разведчиками.

База зергов очень хорошо защищена, так что придется попотеть. Можете попробовать применить Арконов и разведчиков для одновременной атаки с земли и воздуха. Но будьте осторожны - Арконы неповоротливы, а гидралисков у врага, как всегда, море разливанное. Так что можете в пылу боя не успеть отвести на перезарядку защитного поля Аркона и потерять его.

Если будете «работать» одними разведчиками, то будьте предельно осторожны с «бичами» (Scourge). Эти твари-камикадзе способны уничтожить ваши истребители, если вы вовремя не среагируете.

Закончив с базой врагов, не спешите вести героев к маяку. Сначала пройдитесь по всей карте и уничтожьте многочисленные отряды зергов, притаившихся в засаде.

Миссия 5: Choosing Sides

Задание - оставить Тассадара и двух фанатиков ко входу на базу

Новые сооружения: роботизированный завод, центр техподдержки

Новые войска: челнок, «разбойник»

Расположения минералов: рядом с вашей базой, у верхнего левого угла карты, в верхнем правом краю карты (охраняются людьми), в центре карты (охраняются зергами)

Базы противника: в центре карты, в нижнем левом углу карты, в нижнем правом углу карты

По сравнению с предыдущей миссией эта несправедливо легка. Денег (минералов и газа) у вас будет как грязи под ногами. Однако давайте по порядку.

Поначалу выстройте оборону из Арконов и Высших Темпларов. Противник будет время от времени высаживать десант и посылать воздушные силы — муталисков и хранителей. Соорудите одну фотонную пушку, чтобы отвлекать на нее силы врагов. При подлете врагов активно используйте псионическую бурю Высших Темпларов.

Через некоторое время накопите силы (пару зондов, 1-2 Высших Темплара и 3-4 Аркона), спуститесь вниз и идите на север. Там еще одно месторождение минералов и веспеновый гейзер. Разверните тут вторую базу.

Далее - все как в предыдущей миссии. Стройте звездные врата, штампуйте разведчиков и начинайте нападать на базу зергов в центре карты (базу в левом нижнем углу карты можете вообще не трогать, она вам не нужна).

Учтите, что вдоль верхнего края карты есть пара островов, на которых обосновались люди. Впрочем, «обосновались» — это, пожалуй, чересчур сильно сказано. Просто там стоят ракетные установки и затаился приличный флот. Как только вы приблизитесь к сооружениям людей достаточно близко, с вами выйдет на связь генерал Дюк, ваш старый знакомый, и начнет угрожать. Тассадар его пошлет куда подальше, после чего флот людей нападет на ту вашу базу, которая расположена ближе всего к нему. Если вы основали вторую базу возле верхнего края карты, то нападут именно на нее. Разделайтесь с людьми и их сооружениями — и получите еще одно месторождение минералов и газа.

Далее проводите налеты на базу в левом нижнем углу карты. Именно гам расположена база, куда вам надо доставить Тассадара и фанатиков. Расчистите плацдарм для высадки, постройте пару-тройку челноков, четырех Арконов и 3-4 «разбойников». Под прикрытием разведчиков высадите этот десант и начните методичное уничтожение противника.

Помните: Арконы должны защищать «разбойников», а не нападать на противника. «Разбойники» сами справятся, если вы не забудете вовремя восполнять запас «скарабеев».

Миссия 6: Into the Darkness

Задание

- **Освободить Зератула**
- **Тассадар должен выжить**

У вас есть два фанатика и Тассадар впридачу. Будьте очень осторожны: хотя Тассадар и очень силен, но у зергов есть жуткое оружие — зараженные люди. Это наземный вариант «бича», самоубийца, быстро подбегающий к первому замеченному им вашему солдату и взрывающийся с ним. Сила взрыва такова, что Тассадар тоже гибнет. Успеть уложить врага, пока он бежит, практически не удается. Что делать? Используйте способность Тассадара плодить галлюцинации. Создайте копию фанатика, и пусть она (копия) атакует зараженного человека. Тот взорвет себя с копией, при этом настоящие ваши воины не пострадают.

Итак, вы начинаете в точке 1. Идите вниз. Там вам встретятся зерги и зараженный человек. В точке 2 вы сможете прихватить подкрепление — небольшой отряд людей. Далее идите в точку 4. Там лестница. Как только на нее кто-то соберется взойти, в стене откроется люк и оттуда начнет стрелять оружие. Чтобы его обезвредить, пусть мимо пушки проскочит один землянин и встанет наверху. Потом другой встанет на самый низ лестницы. Ловушка включится, и тот землянин, который стоит наверху, расстреляет ее.

Идите в точку 3. Включите маяк. Чуть слева от него включится телепортатор, и вы получите еще двух фанатиков и одного драгуна.

Идите в точку 7. Там получите еще один отряд людей, на который тут же нападут зерги. Идите в точку 5. Там включите еще один маяк, который откроет двери.

Идите в точку 11. Там в стене снова есть несколько ловушек. Уничтожьте их при помощи людей.

Потихоньку продвигайтесь к точке 6. По дороге вам встретится еще парочка зараженных людей. В точке 6 вы получите подкрепление, среди которого будет один «призрак».

За углом, в точке 8, затаилась толпа зергов, среди которых стоит и зараженный человек. Тассадара и «призрак» отведите немного назад, потом пошлите галлюцинацию-копию любого солдата за угол, чтобы привлечь внимание противника. Когда все враги бросятся в атаку, их встретят шквалом огня. Однако мерзкий тип (зараженный человек) подорвет приличное количество ваших парней, (впрочем, он может и не подорвать при условии, что его успеют прикончить).

Далее сделайте копию какого-нибудь солдата и пошлите его вместе с «призраком» в точку 9. Там есть маяк, который надо включить. Но как только вы приблизитесь к маяку, из-под пола вылезут пулеметы. Поэтому пустите вперед копию-галлюцинацию, а когда пулеметы вылезут, используйте способность «призрака» отключать (lockdown) оборудование. Потом расстреляйте отключенные пулеметы. Повторяйте эту нехитрую процедуру до тех пор, пока не уничтожите все пулеметы. Далее включите маяк — откроется дверь в точке 10, и Тассадар встретится с Темными Темпларами.

Миссия 7: Homeland

Задание

— Уничтожить сердце Конклава

- Феникс, Зератул и Тассадар должны выжить

Новые сооружения: обсерватория

Новые войска: наблюдатель

Расположения минералов: рядом с вашей базой, у верхнего края карты чуть правее вашей базы, в нижнем левом углу карты (рядом с базой противника) и несколько ниже правого верхнего угла карты (рядом с базой противника)

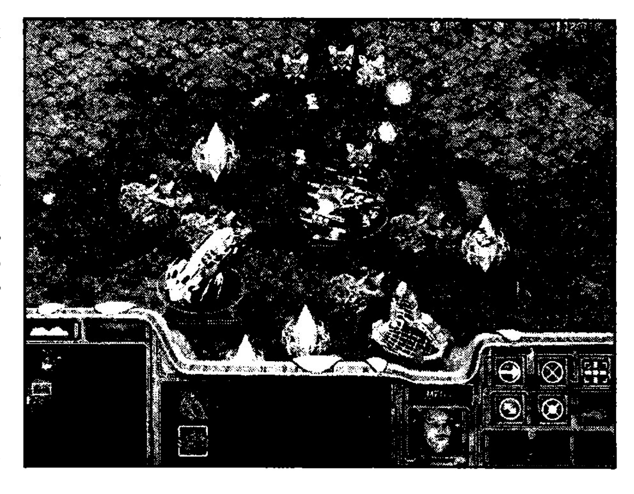
Базы противника: нижний левый угол карты, несколько ниже верхнего правого угла карты

Ваши противники — тоже протоссы. У них есть перед вами технологическое преимущество — несущие корабли, но используют они их крайне редко.

Итак, прежде всего гоните всех ваших солдат (включая и Темных Темпларов) к вашей базе.

Далее начинайте строить оборону. Делается это так: Темных Темпларов оставьте на поляне перед возвышением, ведущим к вашей базе. На самом возвышении перед входом на базу стройте пушки (рядом с теми, что уже построены) и расставляйте драгун.

Далее быстренько стройте звездные врата и производите разведчиков, потом постройте обсерваторию и сделайте пару наблюдателей, которых расставьте на подступах к базе. Ну



и, естественно, приготовьте к бою элиту - ваших Арконов.

Тактика противника: он собирает отряд из нескольких драгунов и фанатиков, четырех-пяти разведчиков и трех-четырех «разбойников». Ваша задача - вовремя отследить это и успеть уничтожить врагов. Но только не посылайте своих солдат (включая и Темных Темпларов) против «разбойников», иначе вы их больше не увидите - они не успеют уничтожить «разбойников» до того, как те выстрелят. Атакуйте «разбойников» своими разведчиками, при этом «разбойники» отступят. Остальных солдат противника атакуйте Темными Темпларами. Пока рядом нет наблюдателей противника, Темных Темпларов нельзя обнаружить, поэтому старайтесь использовать их для атаки в спину. Можете также использовать и своих «разбойников» в качестве передвижной заградительной артиллерии.

Время от времени противник будет посылать для диверсионных действий Высших Темпларов. Перехватывайте их Темными Темпларами, иначе получите неприятности.

Сами же действуйте так: произведите пару-тройку челноков, в них загрузите фанатиков, Арконов и «разбойников» и под прикрытием разведчиков подлетите к базе противника в нижнем левом углу карты. Подведите туда Темных Темпларов, высадите всех своих солдат, а разведчиков заведите с другой стороны. Теперь вперед, в атаку. Пусть первыми влетят разведчики. Враги бросятся на них, а тем временем ваши солдаты бросятся на врагов. Далее - вперед, пусть «разбойники» крушат все на своем пути, а фанатики и Арконы будут их прикрывать.

Разделавшись с этой базой, принимайтесь за базу, расположенную немного ниже правого верхнего угла карты. Как только вы взорвете там нексус, миссия закончится (Тассадар не выдержит ужасов братоубийственной войны между протоссами и добровольно сдастся).

Миссия 8: The Trial of Tassadar

Задание

- Уничтожить камеру, в которую заключен Тассадар

— Феникс и Рейнор должны выжить

Новые сооружения: маяк флота

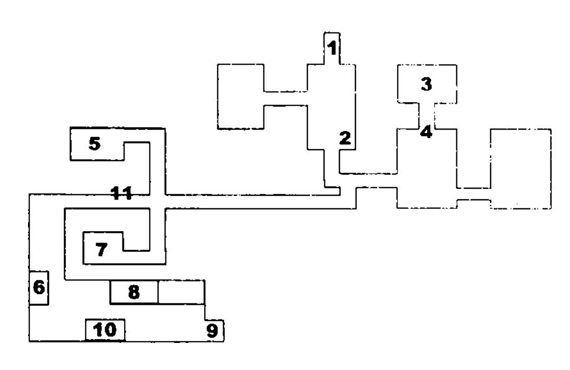
Новые войска: несущий корабль

Расположения минералов: рядом с вашей базой, верхний правый угол карты, посредине левого края карты (рядом с базой противника), несколько ниже правого верхнего угла карты

Базы противника: посредине левого края карты, в нижнем левом углу и основная база, которая вам и нужна, — у нижнего края карты

Ваши противники по-прежнему протоссы. У них есть перед вами технологическое преимущество - «Арбитры» (3-4 штуки), которых они часто используют при защите основной своей базы.

В принципе, действия противника аналогичны его действиям в предыдущей миссии (атака фанатиками + драгуны + «разбойники» + разведчики). Однако изредка будут вас посещать и несущие корабли. Против них используйте пушку Ямато, имеющуюся на корабле Рейнора. Самого Рейнора берегите — вы не можете ремонтировать его корабль. Помните - ваши несущие корабли могут атаковать только при наличии в них перехватчиков, так что не забудьте их (перехватчики) построить.



Ну, как строить оборону, вы уже знаете (фотонные пушки для отвлечения внимания врага + Арконы + «разбойники»). Перекройте оба входа на вашу базу, т. к. противник часто будет атаковать то с одной стороны, то с другой.

А вот теперь у вас появится новый способ ведения воздушной войны. Штампуйте несущие корабли и проводите планомерные налеты на противника. Вся штука в том, что зона действия перехватчиков больше, чем зона поражения у фотонных пушек. Поэтому вы можете остановить несущие корабли вне досягаемости ПВО противника, а перехватчики пусть атакуют фотонные пушки. Сбить перехватчики очень сложно, так что при наличии у вас 3-5 несущих кораблей вашего противника будет атаковать настоящая туча перехватчиков, которая быстренько его растерзает. А чтобы сами несущие корабли не ввязывались в ненужное преследование врага (и, как следствие, натыкались на ПВО), давайте им команду «удерживать позицию».

Еще один вариант атаки на базы противника — обстрел сооружений противника «разбойниками» под прикрытием Арконов и несущих кораблей. Медленно, но зато действенно.

Последний важный момент — борьба с «Арбитрами» при штурме основной базы противника. Пусть «Арбитры» «заморозят» ваш флот: не волнуйтесь, ведь на «замороженные» корабли нельзя нападать. Зато как только ваши корабли «оттают», снова устремляйтесь в атаку. «Арбитры» вас снова «заморозят», однако... однако энергозапас «Арбитров» для «заморозки» восстанавливается очень медленно. А «размораживаются» ваши корабли достаточно быстро. Отсюда мораль - после нескольких «заморозок» энергия «Арбитров» иссякнет и вы сможете их добить. Главное — не ведите в атаку наземные силы до того, пока не уничтожите «Арбитров», иначе может получится накладка: ваши ВВС будут «заморожены», а на наземные силы навалятся враги.

Как только вы уничтожите камеру (цилиндр зеленого цвета посреди основной базы), появятся Темные Темплары и миссия будет выполнена.

Миссия 9: Shadow Hunters

Задание

— Используйте Зератула для уничтожения мозгового центра зергов

- Зератул и Феникс должны выжить

Новые сооружения: Трибунал «Арбитров»

Новые войска: «Арбитры»

Расположения минералов: два месторождения у нижнего края карты (слева и справа от того места, где вы начинаете), еще пара месторождений расположена вдоль правого края карты

Базы противника: основные базы расположены в центре и у левого верхнего края карты (как раз на этой последней базе и находится мозговой центр зергов). Кроме этого, у зергов есть еще и несколько небольших баз вокруг вас

Ну вот, с гражданской войной покончено, мы снова воюем с настоящими врагами - зергами.

Прежде всего ведите ваш отряд налево. Там есть хорошее месторождение минералов и веспеновый гейзер. Далее основывайте базу и разворачивайте оборону. «Арбитры», которые вы сможете теперь строить, используйте для помощи в обороне — противник будет активно атаковать вашу базу при помощи одновременного удара наземными и воздушными силами. ВВС зергов будут состоять из стражей и муталисков. «Заморозьте» стражей своим «Арбитром», а остальных перебейте. Главное — не «заморозьте» всех врагов разом, ваша задача — при помощи «Арбитра» поделить врагов на части и разбить их таким образом.

Еще одной головной болью для вас станут «осквернители», основная масса которых затаилась на базе зергов в центре карты. Эти твари могут уничтожить практически весь ваш воздушный флот. Бороться с ними надо Арконами. У Арконов так мало жизни, что после выхода из строя защитного поля их все равно уничтожат, поэтому «осквернители» ничего особо не изменят. Также можно поймать «осквернителей», выманив их при помощи копий-галлюцинаций (используйте Высших Темпларов) ваших воздушных кораблей из-под прикрытия ПВО противника и уничтожив потом перехватчиками настоящих несущих кораблей.

Тактика ваших наступательных действий осталась прежней: отряд несущих кораблей (5-10 штук), держась вне досягаемости ПВО зергов, уничтожает перехватчиками все. что можно. Для отвлечения внимания противника держите поблизости в челноке (для более быстрого передвижения) Высшего Темплара, чтобы он создавал галлюцинации ваших кораблей. Не помешает иметь поблизости наготове и «Арбитра» для «замораживания» противника.

Миссия 10: Eye of the Storm

Задание

- Уничтожить Сверхразум

— Зератул, Рейнор и Тассадар должны выжить

Новые сооружения: можете строить все сооружения людей

Новые войска: все виды войск людей

Расположения минералов: рядом с вашими базами, в левом нижнем углу карты

Базы противника: основная база (на которой притаился Сверхразум) расположена в центре карты, немного к югу от базы людей

У вас две базы — протоссов и людей.

Первым делом бросайте все силы на добычу газа и минералов.

Поговорим о протоссах. Создайте линию обороны (Арконы, пушки, «Арбитр»). И сидите на месте. Воевать предстоит только людям.

Почему людям? Потому, что вы можете ремонтировать их технику, это позволит вам избежать лишних проблем.

Однако над базой людей нависла опасность: зерги потихоньку собирают ударный отряд из 15—20 ультралисков, 7—10 муталисков, 5—7 стражей и толпы зерглингов. Если вы не примете мер, они сметут базу. Что делать?

Для начала постройте штук 5-6 бункеров на 2-3 сантиметра ниже вашей базы (по карте). Поместите туда морских пехотинцев, позади бункеров установите ракетные вышки и осадные танки (7-12 штук), переведя их в режим обороны. Противник может пуститься на хитрость и зайти сбоку, прокравшись вдоль левого края карты.

Чтобы этого не случилось, как можно быстрее начните строить линкоры и вместе с линкором Рейнора отправьте их вниз, прямо на юг от вашей базы. Там-то как раз и тусуется ударная команда зергов. Вся прелесть ситуации в том, что отряд пойдет в атаку только при наличии как наземных, так и воздушных сил. Атауйте сначала муталисков. Потом отступите к базе и отремонтируйте линкоры. Дальше вернитесь к отряду зергов и уничтожьте стражей. Снова посетите базу и отремонтируйтесь. Дальше принимайтесь за ультралисков.

Закончив с ударным отрядом, продолжайте штамповать линкоры. Одновременно на базе протоссов сделайте наблюдателей и разошлите их в разные стороны следить за перемещениями зергов.

Когда линкоров у вас станет 5—12, отправьте их вниз от базы людей. Дальнейшее, можно охарактеризовать прекрасными строками А. С. Пушкина: «Цыгане шумною толпой по Бессарабии кочуют». Вот и вы кочуйте своей эскадрой линкоров, не забывая время от времени возвращаться на базу и ремонтироваться. Можете подключить к делу и осадные танки. Под прикрытием линкора они так хорошо будут себя чувствовать...

Ну, вот и все. Дальнейшая судьба зергов — вопрос времени.

Когда закончите миссию, просмотрите мультик, и далее узнаете о неминуемом продолжениии **StarCraft**'а. Искренне надеюсь, что ждать его нам осталось недолго.

Приколы

По части шуток и приколов **StarCraft** все-таки уступает второму **WarCraft'у.** Но тем не менее они есть, и сделаны достаточно приятно.

Прикол 1: этот известен нам со времен **WarCraft 2.** Долго щелкайте на каком-либо воине, и в конце концов он расскажет много интересного. Например, Observer протоссов рекламирует **Diablo,** а пилот Siege Tank'а землян очаровательно поет.

Прикол 2: так же пришел из вселенной **WarCraft 2.** Долго щелкайте на каком-либо животном — и оно в конце концов взорвется. Красивое грибовидное облако, увы, никому не вредит.

Прикол 3: в первой кампании, в первой миссии (tutorial). После того как офицер скажет, что брифинг завершен, просто ждите. Сначала она будет допытываться, все ли с вами в порядке. Затем появится надпись «end ofbriefing». Ждите, и примерно через минуту, после серии смешных сообщений, на экране появится рецепт какого-то блюда из курицы.

Андрей Шаповалов, Сергей Пуриков

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Разработчик	Lucas Arts
Издатель	Lucas Arts
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★★★★★★★★★★

Операционная система - Windows 95.
Процессор - Pentium 90.
Оперативная память - 16 Мб.
Прочее оборудование: аудио - и видеоплаты, совместимые с DirectX 5.0.

Проклятие острова обезьян — третья часть знаменитой серии **Monkey Island.** Эти приключения очень популярны благодаря потрясающему юмору и отличной графике.

Действие происходит в Карибском море, на пиратских островах. Главный герой игры находчивый Гайбраш с помощью хитрости постоянно спасает свою возлюбленную Элейн, с которой регулярно случаются всевозможные неприятности, и попутно борется с главным злодеем Карибского бассейна — капитаном Лечаком.

Игроману поможет знание английского языка. Вообще-то, чтобы пройти игру по руководству, достаточны минимальные познания, но вряд ли в этом случае вы поймете, почему эта игра занимает верхние строчки всех хит-парадов. Нужно вслушаться (или вчитаться) в диалоги персонажей - и тогда целая неделя смеха и прекрасного настроения вам гарантирована.

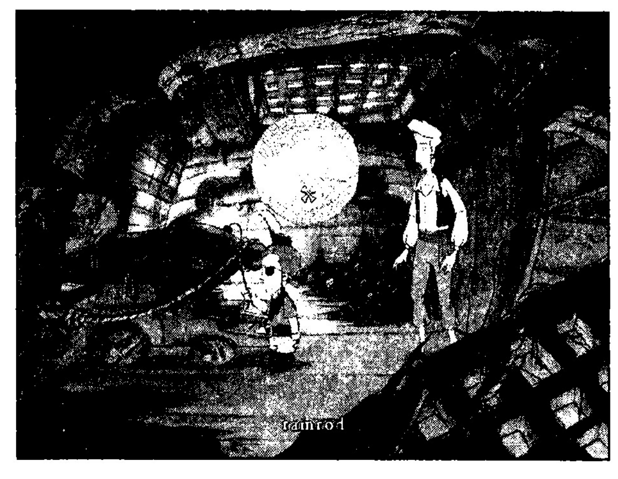
Прохождение

В начале игры вам предлагается выбрать уровень сложности игры: обычный или «Mega-monkey». Обычный уровень сложности является урезанным вариантом от «Mega-monkey» и отличается слегка уменьшенным количеством загадок. Советуем сразу выбирать «Mega-monkey». Различия между обычным уровнем сложности и «Mega-monkey» оговариваются в конце каждой части.

Если вы хотите прервать вступительный ролик, нажмите **Esc.** Этой же клавишей можно прервать любой монолог в игре, если он кажется вам слишком длинным. «Пауза» включается нажатием пробела.

Меню установок игры можно вызвать в любой момент нажатием **F1.** Вы можете сохранить до 102 игр.

Для использования предмета или разговора необходимо щелкнуть на объекте (курсор должен быть красным; внизу экрана появляется название предмета) и не отпускать кнопку мыши. Появится медальон с тремя изображениями: руки, глаз и попугая, подразумевающими соответствующие действия (взять или использовать, рассмотреть, поговорить).



Беседуя с кем-нибудь, обязательно говорите на все темы, пока ответы не начнут повторяться. Вообще, в ходе игры вы должны говорить как можно больше. Никогда не знаешь, кто и когда выдаст необходимую информацию.

Все найденные по ходу игры предметы помещаются в дорожный сундук. Режим просмотра сундука включается и выключается щелчком правой кнопки мыши. Если предметов в сундуке больше, чем помещается на одном уровне сундука, то в верхней его части появляется стрелка. При нажатии на нее становится доступен другой уровень сундука. Когда необходимо применить один предмет вместе с другим (смешать, закрепить, намазать и т. п.), то, щелкнув на первом предмете в сундуке левой кнопкой мыши (появится красный контур), поднесите его к другому и щелкните еще раз.

Чтобы вернуть выбранный предмет в сундук, щелкните правой кнопкой.

Если необходимо использовать предмет из сундука в игровом мире, то, захватив, вынесите его за пределы сундука к краю экрана.

Первая часть.

The Demise of Pirate Zombie LeChuck - Провал пирата Лечака

Вы начинаете игру в трюме пиратского судна, осаждающего остров.

Возьмите со стены шомпол (ramrod) и поговорите с маленьким пиратом. Фраза «Твоя попытка стать пиратом провалилась» («You're a failure as a pirate») приведет вашу беседу к завершению, поэтому, если вам нравится этот остроумный диалог, приберегите ее напоследок.

Пока Уолли бьется на полу в слезах, подберите с пола ею пластмассовый крюк (plastic hook).

Пришло время пострелять из пушки (инструмент - «рука»). Пушка наводится движением мыши, для выстрела щелкайте левой кнопкой. Вы должны поразить лодки с пиратами. Это не сложно, просто опустите прицел пониже. Потопив все лодки, выгляните из орудийного окна по красной стрелке, налево. Переключитесь в режим сундука и примените шомпол к пластмассовому крюку, чтобы получить палку с крюком на конце (gaff).

Послушайте причитания о вселенской несправедливости плавающего на доске черепа по имени Мюррей (Murray). Оптималена такая последовательность диалога: «Lose Something?» — фразы со словами «doorstop», «BOB», «candle», любой саркастический возглас, «eyebalis», «wear» и «bald».

После этого палкой с крюком достаньте плавающий в воде ошметок (debris). Вы получите руку скелета (skeleton arm) и саблю (cutlass). Ради смеха предложите черепу руку скелета, а затем ударьте Мюррея палкой с крюком. Вернитесь по красной стрелке внутрь. Пора выбираться отсюда.

Помните закон Ньютона, согласно которому каждое действие вызывает равное по силе и противоположно направленное противодействие? Итак, вооружившись знанием физики, саблей (cutlass) разрубите веревку (restraint rope), привязывающую пушку к борту судна и ограничивающую ее откат, а затем стрельните из пушки («рука»). После череды событий, повлиять на которые вы не сможете, ваш герой окажется в трюме, наполненном сокровищами.

Выбраться отсюда можно только через отверстие наверху. Подберите мешок (bag). Он заполнен мелкими монетами (wooden nickels). Под мешком обнаружится кольцо с алмазом (ring). Возьмите и его. Алмаз — очень полезная в хозяйстве штука. Используйте ваш алмаз на иллюминаторе (porthole) - и прибывающая вода поднимет Гайбраша к отверстию.

Вторая часть.

The Curse Gets Worse - Проклятье начинает действовать

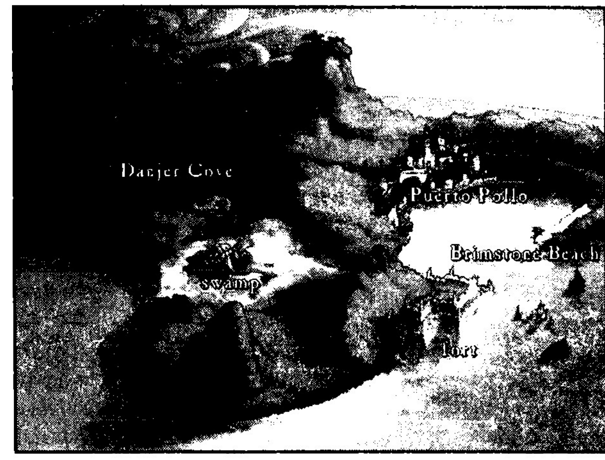
Страшное несчастье постигло Гайбраша. Подарив девушке кольцо, он навлек на Элейн ужасное проклятье. Вся оставшаяся часть игры будет посвящена ее спасению.

Среди тлеющих обломков судна подберите уголек (ember). Затем пройдите один экран направо, дальше по красной стрелке опять направо - и вы переходите в режим карты. Щелкните на изображении болота (swamp), чтобы пойти туда и проведать местную ведьму (Voodoo Lady). Никто лучше нее не знает, как снять проклятие с Элейн. Взойдите на мостик и поговорите с уже знакомым вам черепом Мюрреем (вы еще не раз встретите его в самых неожиданных местах). После этого пройдите на разрушенное судно (wrecked ship), поднимите с пола пасту (paste) и булавку (pin), затем используйте мешок с монетами на автомате по продаже жевательной резинки (gumball machine) - и вы получите целую упаковку ее (pack of gum).

Потяните крокодила за язык, чтобы вызвать ведьму. Говорите с ней. используя все доступные для выбора фразы, пока они не начнут повторяться. Некоторые ответы очень важны, другие - просто для развлечения. К концу разговора Гайбраш узнает, что, во-первых, необходимо добраться до Кровавого острова (Blood Island), чтобы получить кольцо. Во-вторых, чтобы добраться до Кровавого острова, вы должны найти судно, команду и карту. В-третьих, вы должны вырвать Элейн из лап пиратов бухты Данжер. Также обратите внимание на рассказ об Эль-Поло Дьяболо; позднее это окажется полезным.

Итак, самое время заняться поиском корабля, команды и карты. Первым делом необходимо набрать команду.

По красной стрелке выберитесь с разбитого судна ведьмы и пройдите на карту острова. На карте используйте левую стрелку (есть несколько вариантов входа в город), чтобы попасть в г. Пуэрто- Поло. Исследуйте доску на стене (disclaimer) справа от маленького пирата - продавца лимонада. Поговорите с ним и купите лимонада. Вас обманули? Не расстраивайтесь, позже у вас еще будет возможность отплатить ему той же монетой.



Прогуляйтесь вправо и изумите таблички (sign) у входа в бухту Данжер (проход к бухте зарос кустарником). Возьмите лист (flyer), прибитый к стене, и по стрелке пройдите в таверну. У вас потребуют подтверждение бронирования. Значит, его нужно еще получить, а уж потом возвращаться сюда. Пройдите еще вправо и по стрелке зайдите в боковую дверь театра (здание с надписью «Speare!»). Исследуйте наклейку с Кровавого острова на дорожном сундуке (travel trunk) в углу. Потом осмотрите пиратский плащ на вешалке и возьмите с него немного перхоти (dandruff). Залезьте («рука») в карман плаща и заберите белую перчатку (white glove). Теперь возьмите волшебную палочку (magic wand). Применив ее к волшебной шляпе (magic hat), вы получите книгу (book). В режиме сундука изучите книгу. Это, оказывается, пособие по чревовещанию. А перхоть, которую вы взяли с пальто, на самом деле - просто вши (lice).

Поднимитесь по лестнице. Гайбраш окажется на верхней галерее с прожекторами, освещающими сцену. Но пока делать здесь нечего, так что спуститесь вниз, потом направо и выйдите на сцену. Если диалоги в игре доставляют вам удовольствие, побеседуйте с пиратом (hideous pirate), изображающим Джульетту. Потом поговорите с актером. Главное для вас - поговорить о Кровавом острове. Актер (он же — режисер и директор театра в одном лице) не хочет, чтобы Гайбраш принял участие в постановке, но зато вы узнаете, что его агент Палило (Palido) имеет апартаменты на Кровавом острове. А найти его можно на пляже Клуба «Brimstone Beach» (позднее Гайбраш должен будет сходить туда).

Сойдите со сцены налево и через гримерную выйдите на улицу. Пройдите направо, спуститесь к причалам, зайдите в парикмахерскую «Barbery Coast». Ради интереса поговорите с капитаном Роттингемом (Rottingham). Постарайтесь наговорить ему гадостей и хорошенько напугать. К сожалению, это не сработает. Ну что ж. он сам вынудил Гайбраша вести грязную игру. Возьмите из сундука вшей и насыпьте их на расческу (comb), когда пират-парикмахер положит ее на табурет. Прощайте, капитан!

Сядьте в кресло («рука»), чтобы постричься, и поговорите обо всем с парикмахером. Особенно важна тема о его присоединении к команде Гайбраша. Вы узнаете, что Гайбраш должен победить в старинном соревновании по метанию бревна (caber toss). Не дожидайтесь окончания стрижки и сразу идите на поле попробовать себя в этом соревновании.

Не повезло... Теперь Гайбраш должен достать ножницы. Они воткнуты в потолок. Скажите, что хотите закончить стрижку («to finish the haircut»), и опять сядьте в кресло («рука»). Нажмите рычаг (handle) внизу на кресле - и оно поднимется. Затем возьмите камень (paper weight), придерживающий страницы книги. Книжка закроется. Это очень расстроит Хаггиса, и он выйдет наружу, чтобы найти новый камень. Еще три раза нажмите на рычаг и заберите ножницы (scissors). Гайбраш сам опустит кресло. Пора завершать стрижку и поговорить с другими пиратами в комнате. Подойдите к просоленному пирату (salty pirate). Он представится как Билл-Рубака (Cutthroat Bill). Поговорите с ним. Спросите, продолжает ли он пиратствовать. Билл требует золото за согласие присоединиться к команде Гайбраша. Теперь Гайбрашу нужно заполучить конфету (jawbreaker) Билла. Для этого ударьте его по спине («рука»), а когда он закашляется, ударьте еще раз - и конфета вылетит. Подберите ее с пола.

Затем побеседуйте с третьим пиратом, Эдвардом (Edward). Можете попробовать записаться в пиратский квартет и спеть на пробу все песни (хотя это не обязательно). Потом используйте все возможные оскорбления, чтобы вывести Эдварда из себя. Словами его не заденешь? Тогда ударьте пирата белой перчаткой из вашего сундука — и дуэль неизбежна. Когда вам предложат выбрать пистолет, закрой те крышку средней коробки (box lid) и возьмите футляр банджо (banjo), выбрав его в качестве своего оружия. Поединок на банджо будет состоять из трех частей. В каждой части поединка Эдвард будет играть, по-

следовательно выделяя определенные струны. Ваша задача - повторить эту комбинацию (это несложно, просто запишите для себя номера струн). В первой последовательности будет четыре струны, во второй - пять, в третьей - шесть.

Когда Эдвард озвереет от вашего успеха, возьмите из кучи оружия (gun pile, «рука») пистолет (pistol, снова «рука»). Пистолет окажется в дорожном сундуке Гайбраша. Достаньте его, выстрелите в банджо (dueling banjo) Эдварда - и вот у Гайбраша есть первый член команды. Выйдите из парикмахерской и пройдите вправо, к заросшему проходу к бухте Данжер. Используйте ножницы, чтобы сначала срезать волшебный цветок (mysterious flower), а затем постричь заросли (undergrowth). Запомните эффект химического влияния цветка (ipecac flower), позднее это может пригодиться.

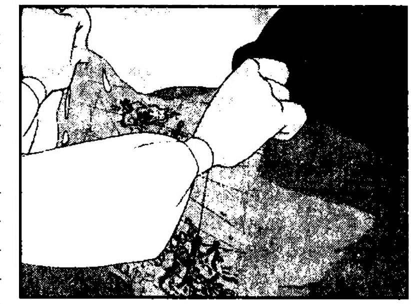
Гайбраш окажется на обрыве. Пара шагов вперед - и Гайбраш в желудке змеи. Чтобы выбраться, поднимите все вещи слева от Гайбраша в животе змеи. В сундуке возьмите цветок и бросьте его в кувшин с сиропом (syrup). Полученный сироп (ipecac syrup) используйте на голове змеи (head of the snake).

Гайбраш на свободе. Но теперь его засасывают зыбучие пески. Попробуйте схватиться за заросли - но они не выдержат, и в руках Гайбраша останутся только тростник (reed) и шип (thorn). Загляните в сундук и используйте шип на тростнике, чтобы сделать горохострельное оружие (pea shooter), короче - трубочку-плевалку. Затем привяжите шарики (balloon) к камню, похищенному в парикмахерской. Используйте иконку попугая, чтобы дунуть на шарики, а затем достаньте тростинку с шипом и стрельните в шарики. Наконец-то Гайбраш в бухте Данжер!

Исследуйте лодку на берегу. Она выглядит вполне пригодной для плавания, только пробоину в борту нужно заделать. А пока уйдите из бухты вправо и по красной стрелке. Когда окажетесь на карте острова, войдите в Пуэрто-Поло по центральной стрелке. Загляните в сундук. Там уже есть подтверждение бронирования (reservation slip) для таверны. Идите туда и поговорите с хозяином капитаном Белая Борода (Blondebeard), особенно - об Эль-Поло Дьяболо и о том, куда капитан доставляет цыпленка. Обратите внимание на зуб капитана: ведь вам нужно золото. Дайте Белой Бороде конфету, а когда он попросит чего-нибудь пожевать - жевательной резинки. Капитан начнет надувать пузыри. Достаньте из сундука иглу (pin) и проткните пузырь. Он лопнет, и золотой зуб упадет на пол. Подберите его. Однако, если сейчас попытаться выйти из таверны, хозяин остановит Гайбраша и отберет зуб. Значит, зуб должен выбраться из таверны самостоятельно. Для этого дайте жевательную резинку Гайбрашу. чтобы он сам пожевал ее (изображение попугая на pack ofgum в сундуке). Потом прилепите ее к золотому зубу. Используйте изображение попугая сначала на воздушном шарике (balloon) в сундуке, чтобы глотнуть немного гелия, а затем на жевательной резинке с приклеенным к ней золотым зубом. Шарик вынесет зуб из таверны. Прежде чем покинуть таверну, прихватите кусок бисквита из бочки у входа, а также миску (pie pan) для пирога и формочку для бисквитов (biscuit cutter) с полки слева. Надкусите бисквит («попугай» на biscuit в сундуке) - и вы обнаружите внутри него личинок мух. Подойдите к столу и положите их на цыпленка на тарелке. Заберите клубную карточку (Brimstone Beach Club card), которая окажется среди костей того, что еще недавно было цыпленком. Потом прикоснитесь к молчаливому парню за столом (quiet patron). Гмм... Тогда заберите зазубренный нож, торчащий из его спины, и уходите из этого славного местечка.

Снаружи используйте миску в грязи (mudpuddle) под водосточной трубой (drain pipe), и золотой зуб в ваших руках. Прежде чем идти с полученным золотом к Биллу, пройдите вправо и далее через арку на игровое поле. Пора помочь Гайбрашу с метанием бревна. Силой ему не взять. Взберитесь на холм (grassy knoll) и ножом подпилите козлы

(sawhorse), на которых установлена бочка с ромом. Когда она покатится, поднесите тлеющий уголек (ember) из сундука к дорожке разлитого рома (trail of rum). Бу-у-ум! — и Гайбраш получит ствол каучукового дерева, очень похожий на настоящее метательное бревно. Вернитесь снова на игровое поле и используйте форму для бисквитов (biscuit cutter) на втором каучуковом дереве (rubber tree) - прекрасная затычка для дыры в борту лодки.



Можно идти в парикмахерскую. Отдайте золотой зуб Рубаке Биллу, поговорите с Хаггисом и согласитесь еще раз посоревноваться в метании бревен (caber toss). Итак, у Гайбраша есть все три члена команды. Выходите наружу и смотрите ролик.

Теперь нужно добыть **карту.** Выйдите из города направо но красной стрелке. На карте острова выберите пляж справа внизу (пока вместо названия стоит вопросительный знак). У входа в клуб к Гайбрашу начнет приставать какой-то парень. Покажите ему карточку клуба и идите на пляж. Но далеко Гайбрашу не уйти: песок слишком горячий, а туфли у него дырявые. Вернитесь к парню на входе и возьмите три полотенца (towels): три раза одно за другим. Потом окуните их в ведро со льдом (ice bucket). Снова идите на пляж и используйте полотенца, чтобы сделать дорожку по горячему песку через весь пляж. Поговорите с загорающим человеком. Для вас важен разговор о Кровавом острове. Отдыхающий скажет, что у него есть карта этого острова, но так просто он ее не отдаст. Возьмите его кружку (mug), как он и просил. Раз ему нужен загар — он его получит. Откройте ворота (gate) и выйдите на карту острова. По левой стрелке войдите в город к продавцу лимонада. Замените кружку из сундука на кружку без дна (bottomless mug), с помощью которой Гайбраша обманули в первый раз. Еще раз купите лимонада. Когда маленький обманщик Кенни уйдет, возьмите со стола кувшин (pitcher) и наберите в него краски из чанов с красителем (dye vats). Пройдите направо, вернитесь на карту острова по проходу к бухте Данжер (Danjer Cove) и опять идите на пляж. Поставьте кружку без дна на пузо Палидо и влейте туда краску. Прекрасный загар!

Но как же забрать карту? Помните слова парня на входе об облезающей от загара коже? Жестоко, но что делать. Идите ко входу на пляж и попробуйте взять бутылку с маслом (cooking oil). О, да этот парень просто скряга. Сам напросился на неприятности. Возьмите полотенце (towel), опустите его в ведро со льдом и ударьте им парня. Теперь возьмите масло, вернитесь на пляж к Палидо, полейте его маслом и снимите («рука») у него со спины облезшую кожу с картой острова. Уходите с пляжа и смотрите ролик.

Теперь ваша забота - **корабль.** На карте идите в бухту Данжер. Чтобы заполучить судно, Гайбраш должен стать великим и ужасным как... гигантский цыпленок Эль-Поло Дьяболо. В сундуке обмажьте пастой (paste) пробку из каучукового дерева (rubber plug) и тем, что получится, заделайте пробоину (gaping hole) в лодке. Гребите к пиратскому кораблю и вскарабкайтесь на палубу. Гайбрашу здесь явно никто не рад: его выкинут за борт. Когда Гайбраш опять окажется в лодке, перепилите доску ножом, снова лезьте на палубу и попробуйте открыть дверь. На этот раз набежавшие со всех сторон обезьяны все-таки вымажут Гайбраша дегтем и вываляют его в перьях.

Когда Гайбраш окажется на берегу, покиньте бухту. Ваша главная цель - таверна, но ради интереса можете зайти в парикмахерскую или на болото к ведьме. В таверне разговор будет не очень долгим. Благодаря отваге старого капитана Гайбраш сыграет в кастрюлю - и попадет на пиратский корабль в каюту капитана Лешимпа. Когда Фоссей пере-

станет говорить, достаньте из сундука книгу по чревовещанию (ventriloquism book) и используйте ее на капитане.

Итак, Гайбраш получил карту с указанием сокровищ (treasure map) и взял корабль под свой контроль. Откройте правый иллюминатор и прыгните вниз (отпиленная доска все еще плавает там).

Карта сокровищ на самом деле является инструкцией по управлению прожекторами в театре. Идите туда и через гримерную пройдите на сцену. Затем вернитесь и поднимитесь по лестнице к прожекторам. Нажимайте кнопки (bottons) на пульте согласно направлениям на карте (NW - это вверх и влево, W - влево, SW - вниз и влево и т. д.: SE, NW, W, S, E, NE, NE, E, SW). Если ошибетесь, нажмите на рукоятку (handle) и начните заново. Запомните место, высвеченное прожекторами, и спуститесь вниз. Теперь нужно вытащить со сцены актера, весьма увлеченного своей игрой. Намажьте пушечные ядра (cannonballs) из сундука около двери куриным жиром (chicken grease, он есть в вашем сундуке). Когда ядра и актер разлетятся в разные стороны, пройдите на сцену, возьмите лопату (shovel) и начните копать.

При прохождении этой части на обычном уровне сложности не надо заставлять Билла выплевывать конфету; не нужно чинить лодку, поэтому нет ни пасты, ни формы для бисквитов; белая перчатка лежит не в кармане плаща, а свисает из рукава; капитан Белая Борода не будет обыскивать Гайбраша на выходе из таверны, поэтому нет миски; вам не нужны личинки мух, чтобы получить клубную карточку; и не нужно направлять прожектора, достаточно просто включить свет.

Третья часть.

Three Sheets to the Wind - Три листа на ветру

Роттингем отобрал карту, но Гайбраш еще сумеет вернуть ее.

Чтобы остановить пение пиратов и заставить их приняться за работу, нужно сказать им фразу, на которую они не смогут придумать рифму. Ключевое слово - «orange».

Наступает момент принятия важного решения: каким капитаном быть Гайбрашу — авторитарным капитаном, человеком действия (который ведет битву на свой страх и риск) или интеллектуалом (размышляющим и планирующим). Дав ответ, вы определите уровень сложности морских битв, которые не очень сложны при любом выборе.

Чтобы начать морские скитания, щелкните на карте, которую рассматривает Хаггис, и выберите изображение глаз.

В море встречаются противники разной силы. Пока вы не сталкивались с судном, оно отмечено вопросительным знаком. После «знакомства» этот значок сменится на название, определяющее силу и сноровку.

Оранжевые пираты совсем не страшны. Зеленые - немного страшные. Синие — пираты средней «страшности». Коричневые - достаточно страшные пираты. Белые пираты - страшные, а уж красные - очень страшные.

Последним является судно капитана Роттингема. Он самый сильный противник, и сражаться с ним нужно в самую последнюю очередь.

У парусных судов пушки расположены по бортам, значит, вам надо держатся с носа или у кормы неприятельского судна, разворачиваясь на него бортом.

После выстрела некоторое время необходимо для перезарядки пушек. Поэтому стрелять очередями не выйдет. Ответственнее относитесь к каждому выстрелу.

Не забывайте делать поправку на силу и направление ветра: смотрите на пиратский флаг в углу экрана.

Для управления кораблем используйте левую кнопку мыши или стрелки <-/->. Чтобы стрелять, применяйте правую кнопку мыши.

Потрепав противника, вы сможете схватиться с капитаном пиратского судна. Схватка заключается в обмене рифмованными фразами. Первым аттакует Гайбраш. Он должен сказать какое-нибудь оскорбление из предложенных вариантов. Если соперник найдет ответ в рифму, значит, он провел удачную защиту и право удара переходит к нему. А если нет, значит, удача была на стороне Гайбраша. Бой идет до трех побед.

В битвах с пиратами Гайбраш преследует две одинаково важные цели. Во-первых, нужно отобрать у пиратов все золото и купить на него сверхмощные пушки «Destructomatic T-47», которые необходимы для победы над судном капитана Роттингема. Во-вторых. Гайбраш должен узнать как можно больше атакующих оскорблений и ответов на них. Эти знания пригодятся в поединке с Роттингамом.

Зачастую отобрать сокровища проще, чем собрать все оскорбления и ответы. Можно придерживаться различных стратегических линий. Например, можно сначала не думать о победах, а лишь стремиться узнать как можно больше (желательно все) оскорблений и рифмованных ответов. А затем быстренько победите всех, купите пушки - и вперед на встречу с Роттингемом.

Приводим список всех оскорблений и соответствующих им ответов, используемых пиратами.

Every enemy I've met I've annihilated! — With your breath, I`m sure they suffocated.

You're as repulsive as a monkey in a negligee. - I look that much like your fiancee?

I have never seen such clumsy swordplay! - You would have, but you were always running away.

I'll hound you night and day! - Then be a good dog. Sit! Stay!

Killing you would be justifiable homicide! - Then killing you must be justifiable fungicide.

I`ll skewer you like a sow on a buffet! - When i`m done with you, you'll be a boneless fillet.

Would you like to be buried or cremated? - With you around, I'd prefer to be fumigated.

When your father first saw you, he must have been morti-fied — At least mine can be identified.

En garde! Touche! - Oh that is so cliche.

Coming face to face with me must leave you petrified! - Is that your face? I thought it was your backside.

You can't match my witty repartee! - I could if you would use some breath spray.

I'll leave you devastated, mutilated and perforated! — Your odor makes me aggravated, agitated and infuriated.

Throughout the Caribbean, my great deeds are celebrated! - Too bad they're all fabricated.

You're the ugliest monster ever created. — If you don't count all the ones you've dated.

Heaven preserve me! You look like something that's died! - The only way you'll be preserved is in formaldehyde.

I can't rest `til you've been exterminated! — Then perhaps you should switch to decaffeinated.

Запоминайте каждый новый выпад и соответствующий ему ответ, не оставляйте ни одного оскорбления, не узнав ответа. Каждая новая фраза добавляется в словарный запас Гайбраша и позднее может быть им использована. Нельзя идти на поединок с Роттинге-

мом, если вам остались неизвестны более четырех ответов на оскорбления. Схватка с ним ведется до пяти удачных аттак. Роттингем будет использовать новые ругательства, но подходящие ответы уже известны Гайбрашу. Вот список возможных фраз капитана Роттингема с соответствующими им ответами:

My attacks have left entire islands depopulated! - With your breath. I'm sure they suffocated.

You have the sex appeal of a Shar-Pei! - I look that much like your fiancee?

I have never lost a melee! - You would have, but you were always running away.

You'll find I'm dogged and relentless to my prey. — Then be a good dog. Sit! Stay!

When I'm done your body will be rotted and putrefied! - Then killing you must be justifiable fungicide.

Your lips look like they belong on the catch of the day! — When I'm done with you, you'll be a boneless fillet.

I give you a choice: you can be gutted or decapitated! - With you around, I'd prefer to be fumigated.

You're a disgrace to your species! You're so undignified! - At least mine can be identified.

Your mother wears a toupee! - Oh that is so cliche.

Never before have I faced someone so sissified! - Is that your face? I thought it was your backside.

Nothing can stop me from blowing you away! - I could if you would use some breath spray.

I can't tell which of my traits has you the most intimidated. - Your odor makes me aggravated, agitated and infuriated.

My skills with a sword are highly venerated. - Too bad they're all fabricated.

Your looks would make pigs nauseated! - If you don't count all the ones you've dated.

Nothing on this earth could save your sorry hide! — The only way you'll be preserved is in formaldehyde.

Your stench would make an outhouse cleaner irritated! - Then perhaps you should switch to decaffeinated.

Победив Роттингема, Гайбраш вернет себе карту Кровавого острова.

Четвертая часть.

The Bartender, the Thieves, His Aunt and Her Lover - Воры, бармен, его тетка и ее любовник)

После шторма команда покинет Гайбраша. Он снова предоставлен сам себе. Поднимите из песка бутылку (bottle) и исследуйте ее в сундуке. Воздействуйте изображением попугая на крем для бритья (shaving soap), чтобы открыть пробку (cork). Затем попытайтесь взять лосьон для рук (hand lotion) с ящика рядом с Хаггисом. Поговорите с ним о лосьоне. Хаггис расскажет много интересного и скажет, что готов отдать лосьон только за смолу, которая необходима ему для ремонта корпуса судна, или что-то очень похожее на нее.

Идите по стрелке влево и на карте пройдите на ближайший холм. Рассмотрите («попугай») статую Элейн и светлячков. Затем пойдите к гостинице (большое здание на холме).

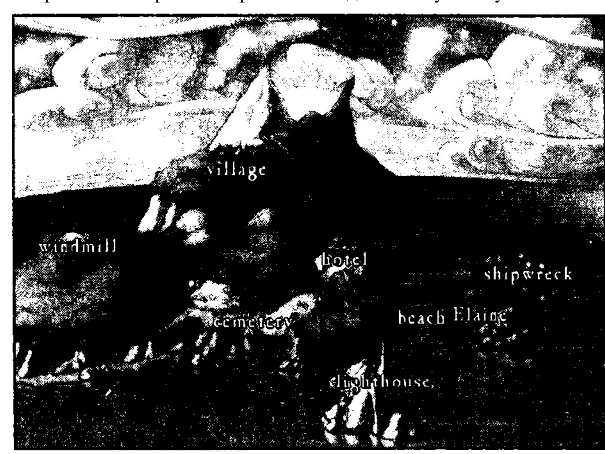
Пройдите через террасу вправо и исследуйте большой котел (cooking pot) на плите, мангал (barbecue) и доску объявлений (billboard) с афишей. Теперь идите налево через открытую дверь в бар. Рассмотрите вилку (fork) торчащую в сыре (nacho cheese). Сыр расплавлен и по консистенции похож на смолу. Откройте дверь в заднюю комнату и войдите. Исследуйте огромный монолит сыра (Гайбраш возьмет его, но позднее), возьмите магнит (refrigerator magnet) с двери холодильника, изучите картотеку (file cabinet). Выйдите, подойдите к гадалке (fortune teller), рассмотрите табличку на ее столе, а потом поговорите с ней, попросите погадать. Повторите просьбу несколько раз, пока она не выложит на стол пять карт. Гадалка назовет Гайбраша демоном и не скажет больше ни слова. Заберите карты Таро (Tarot cards) и идите к бару. У левого конца стойки возьмите книгу рецептов (recipe book) и подушку со стула (cushion). Затем заберите брошюры (brochures) за спиной спящего бармена. Попытайтесь поговорить с ним. Впрочем, он явно нуждается в прочистке мозгов. В сундуке изучите книгу рецептов. Для перелистывания подводите курсор мыши к правому краю экрана. На страницах 8-9 записан рецепт зелья, способного прояснять затуманенные пиратские головы. Для приготовления снадобья необходимы яйцо, перец и шерсть собаки, которая вас укусила.

Позднее вы подниметесь на второй этаж гостиницы, а пока выходите наружу. Идите на кладбище (cemetery). Проходите мимо склепа, налево по красной стрелке. Возьмите молоток (mallet) и долото (chisel), лежащие около могильного камня в центре экрана, а затем - клок шерсти (smelly dog hair) у спящей старой собаки. Правда, она пока не кусала Гайбраша. Это поправимо. Предложите ей бисквит с личинками мух (maggot infested biscuit). О-о-опс! — и все необходимые формальности соблюдены.

Пройдите на пляж (beach) - местечко с колоннами в гавани на карте острова. Там идите направо. Чтобы достать из гнезда яйцо (egg), положите подушку (cushion) на камни (rocks) и ударьте молотком по дереву (rubber tree). Рассмотрите висящий на столбе знак (weathered sign), уходите с пляжа и пройдите к маяку (lighthouse) на карте острова.

Там исследуйте зеркало (mirror). Оно разбито. Фонаря (lantern) тоже нет. Щелкните на красной стрелке вниз, чтобы спуститься с маяка. Идите к мельнице на холме. Попробуйте открыть дверь. Она заперта. Рискните ухватиться за лопасть мельницы (windmill blades). Опять неудача. Гайбраш должен будет вернуться сюда за бочкой, а пока возьмите перец (pepper) с куста и на карте идите к странным огням (strange lights) около вулкана.

В деревне возьмите кусок тофу (block of tofu). Пройдите вправо и возьмите сверло (auger) и мерную кружку (measuring cup). Вправо и вверх по стрелке выйдите к вулкану. Там поговорите с островитянином с маской-лимоном на голове. Он расскажет о госте, которого они ждут для церемонии, но которого он никогда не видел.



Теперь идите в отель. Зайдите в бар. Прежде чем поить бармена протрезвляющим зельем, пройдите в заднюю комнату и с помощью долота отломите кусок от большого круглого сыра. Теперь подойдите к бармену и дайте ему сначала яйцо. затем шерсть собаки и перец. Из продолжительной беседы с ним вы узнаете, что

его гостиничный бизнес страдает из-за бездействия вулкана, а также о госте, который никогда не выписывается из гостиницы. Он занял номер и постоянно его запирает. Бармен расскажет, что кольцо находится в его семейном склепе (вместе с теткой бармена), а алмаз — на острове Скелета у контрабандистов.

Попросите у бармена фруктовый напиток, украшенный декоративным зонтиком (fruity drink with umbrella) - и получите кружку напитка и настоящий зонт. Если бармен в процессе разговора уже налил что-то в кружку Гайбраша и вам не предлагается фраза с просьбой о выпивке, то выпейте налитое («рука»), затем снова заговорите с барменом — и получите напиток и зонт. Возьмите со стойки пустую кружку для чаевых (empty jar). Теперь поднимайтесь по лестнице, зайдите в первую дверь и, находясь в комнате, рассмотрите окошко в двери. Достаньте из сундука молоток и ударьте по большому гвоздю (nail), торчащему в стене. Выйдите из комнаты и исследуйте упавший портрет. Подберите гвоздь, выньте портрет из рамы. Попробуйте открыть правую дверь. Она заперта, как и сказал бармен. Спуститесь обратно в бар, возьмите зеркало и снова идите наверх. Но бармен остановит Гайбраша и потребует вернуть зеркало. Чтобы обмануть бармена, в сундуке вырежьте ножницами портрет, возьмите со стены зеркало, а на его место вставьте портрет. Теперь из гостиницы отправьтесь к мельнице. Там зонтом зацепитесь за крыло ветряной мельницы. Наверху исследуйте бочку. Она полна сладкой воды, используемой для приготовления рома. Зачерпните сладкой воду пустой кружкой, взятой у бармена, и через дверку справа покиньте мельницу. Идите в деревню (village) туземцев. Чтобы принять участие в их священной церемонии, Гайбраш должен выглядеть как один из них. Вместо маски вы можете использовать тофу: сделайте ее в сундуке из «block of tofu» с помощью долота (chisel), наденьте ее («рука» на маске прямо в сундуке) и идите вправо к вулкану.

Начните разговор с туземцем в маске лимона - и он сразу проводит Гайбраша к месту церемонии. После ее завершения символическим жертвоприношением бросьте кусочек сыра (nacho cheese) в раскаленную лаву. Вулкан снова оживет, а вы можете вернуться в гостиницу.

Подойдите к мангалу (barbecue) и положите оставшийся сыр (nacho cheese) в котел (cooking pot). Затем возьмите сам котел («рука») и с ним идите туда, где Хаггис и его товарищи ремонтируют корабль (shipwreck). Теперь Гайбраш сможет взять бутылку с лосьоном (lotion). Зачерпните в мерную кружку морской воды и идите на холм, где осталась золотая статуя Элейн.

Полейте лосьон на кольцо с бриллиантом на руке Элейн, а затем снимите его. Оно взорвется, но главная цель достигнута: вы освободили место на руке для новою кольца. Поймайте несколько светлячков (fireflies). В сундуке проделайте сверлом (auger) отверстие в крышке (jar lid). Если не сделать этого, пойманные светлячки умрут от удушья. Затем кружкой со сладкой водой (jar with water) поймайте несколько светлячков и закройте их крышкой (hole-punched lid) - теперь у Гайбраша есть фонарь (lantern).

Идите к маяку. Там замените разбитое зеркало на новое, а фонарь поставьте на предназначенное для него место (lantern post). Теперь маяк работает.

Помните историю о лодочнике, заблудившемся в тумане? Спуститесь на пляж и поговорите с ним. Попросите его отвезти вас на остров Скелета. Он согласен сделать это за компас. В сундуке используйте магнит (refrigerator magnet) на иголке (pin), а затем намагниченную иглу — на пробке (cork) и полученную конструкцию бросьте в мерную кружку (measuring cup), полную морской воды. Получившийся компас отдайте лодочнику. Но отправляться на остров Скелета пока рано.

Сходите на кладбище. Там пройдите по стрелке вниз. Загляните в щель между дверьми (the crack between the doors), поговорите в эту щель. Морт скажет, что попасть в склеп можно только мертвецу.

Что делать, придется умереть. Идите в гостиницу и закажите выпить. В сундуке используйте долото (chisel), чтобы открыть бутылку с протрезвиловкой (Head-B-Clear), затем вылейте ее содержимое в кружку с грогом и выпейте эту адскую смесь. (Помните примечание к рецепту?) Гайбраш впадет в кому. На экране появляется надпись «The End», ваш счет в игре, идут титры...

Но это еще не конец. Ведь Гайбраш жив! С помощью долота (chisel) откройте правый нижний гроб — и Гайбраш снова с нами. Соберите все гвозди от его гроба (coffin nails). Затем откройте центральный гроб. Оттуда вылезет Стен и даст Гайбрашу свою визитную карточку (business card). Вернитесь в гостиницу и спросите бармена, почему вас похоронили не в том же склепе, что и его тетку. Когда он скажет, что тот склеп — только для членов семьи, попробуйте прикинуться его племянником по имени Wonton. После беседы поднимитесь наверх и используйте карточку Стена, чтобы открыть правую дверь.

В комнате вы можете осмотреть шкаф и тумбочку, но это ничего не даст. Потяните за кровать (bed). Она откинется, и вы увидите скелет с книгой. Если сразу взять книгу, то кровать поднимется опять. Поэтому сначала, чтобы закрепить кровать, нужно использовать все (повторяю, все!) гвозди (noils), которые есть у Гайбраша. Теперь можно взять и изучить книгу. Это история семьи Гудсупов. После осмотра скелета выйдите из комнаты. Вам предстоит доказать, что Гайбраш - настоящий родственник бармена. Для этого прикрепите то, что осталось от портрета, на левой двери, откройте ее, зайдите в комнату и выгляньте в окошко двери наружу. Создав у Гудсупа впечатление, что его любимый дедушка и Гайбраш - «почти одно лицо», спуститесь в бар и увенчайте этот обман беседой об истории семьи Гудсупов (используя найденную книгу). Теперь Гайбраш - признанный Гудсуп. Пришла пора опять умереть, чтобы на этот раз попасть в семейный склеп, а попутно и заработать (ведь никто не отдаст Гайбрашу алмаз даром). Идите на кладбище к Стену и, отдав золотой зуб, застрахуйте свою жизнь. Вернитесь в гостиницу в бар, закажите выпить, добавьте туда пиратской протрезвиловки и выпейте полученную смесь.

Итак, Гайбраш в склепе. Попробуйте исследовать трещину в потолке (crumbling hole). Это не нужно для прохождения игры, но, если вы видели предыдущие части сериала «Monkey Island», увиденное напомнит вам кое-что.

Идите влево, пока не встретите привидение. Поговорите с ним, вернее с ней. Из разговора Гайбраш узнает, что еще один человек, кроме Лечака, который нравился Милли, был постояльцем гостиницы, никогда не выписывавшимся из номера. Кроме того, Милли должна выйти замуж, и только после этого Гайбраш получит кольцо.

Пройдите еще вправо, возьмите в гробу ломик (crowbar). Но кто это смеется? Обойдите гроб справа, чтобы подойти к трещине в стене. Ваш старый знакомый Мюррей может сейчас пригодиться. Возьмите его («рука»). Загляните в трещину и поговорите с Мортом, постарайтесь запугать его. После разговора, на экране с каморкой Морта, в сундуке намажьте пастой оторванную руку скелета (skeleton arm), а затем воспользуйтесь ею, чтобы забрать лампу (lantern) Морта. Теперь, уже в склепе, опять в сундуке воздействуйте лампой на Мюррея. Тот нагонит страху на Морта - и выход из склепа открыт.

Загляните на минуту к Стену. Мюррей решит пожить там, среди многочисленных скелетов, а Гайбраш должен идти в гостиницу. Почему нельзя забрать деньги прямо сейчас? Чтобы потребовать страховку, необходимо предъявить документ, удостоверяющий вашу смерть. А так как теперь вы - Гудсуп, то и свидетельство о вашей смерти (death certificate)

находится в семейном архиве (file cabinet) в задней комнате гостиницы. Сходите туда и возьмите документ. Но прежде чем идти к Стену, нужно найти подходящего жениха для Милли. Поднимитесь на второй этаж гостиницы и в правой комнате ломиком выбейте доски, которыми заколочено отверстие (boarded hole) в изголовье кровати. Рассмотрите получившуюся дыру (gaping hole). Она выходит прямиком на кладбище. Ломиком подцепите кровать, и наш приятель-скелет катапультируется прямо в объятья своей возлюбленной. Поднимите с пола в склепе кольцо и идите в офис Стена. Дайте ему страховой полис (insurance policy) - он будет вынужден выплатить вам кучу денег (money), положенных по страховке.

Идите на пляж и скажите лодочнику, чтобы он отвез вас на остров Скелета. Гайбраш окажется на вершине скалы. Поговорите с рабочим, управляющим лебедкой (winch operator). Пусть он спустит вас вниз...

Извините, что не предупредил. Гайбраш упадет, ударится о скалы и плюхнется в воду. Поднимайтесь на вершину скалы (cliff top) и еще раз попросите Лафута, чтобы он опустил вас вниз. Но на этот раз приготовьтесь совершить маневр в духе Мэри Попинс: когда Гайбраш будет падать, возьмите («рука») в сундуке зонтик (umbrella) - и Гайбраш плавно спланирует к входу в пещеру.

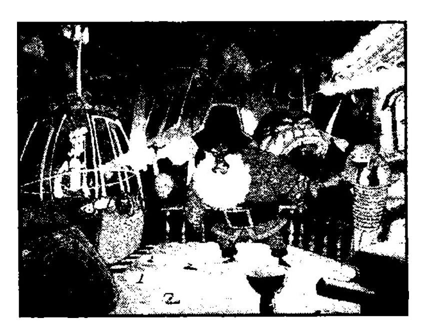
В пещере поговорите с контрабандистами. Чтобы они зауважали вас, первой фразой сообщите, что у вас много денег («so much money»). Честно назовите свое имя и сразу предложите им сделку («make a deal»): игра в покер на ваши деньги против алмаза. После сдачи возьмите в сундуке карты Таро (Tarot cards) и выложите их на стол вместо тех. что вам достались. С такой картой Гайбраш легко выиграет, схватит алмаз и убежит от контрабандистов. После маленькой мести Лафуту Гайбраш снова окажется на Кровавом острове. Прямиком идите на холм, где осталась Элейн. В сундуке вставьте алмаз (diamond) в кольцо (ring) и наденьте колечко на палец Элейн.

Отличия обычного уровня сложности для этого этапа от «Mega-monkey»: зеркало на маяке в полном порядке; собачий бисквит упрощает проблему с ее укусами: Гайбраш не должен убеждать бармена, что похож на Гудсупов: двери на мельницу и в комнату скелета не заперты; первый же напиток, который вам дадут, будет с зонтиком; балончик с пеной для бритья открывается без проблем.

Пятая часть.

Kiss of the Spider Monkey - Поцелуй обезьяны-паука

Поговорите с Лечаком (если это можно назвать разговором). Когда тот уйдет, на экране, на первый взгляд, никого не останется. Однако первое впечатление обманчиво. Откройте дверь (door) кабинки подвесной дороги. Вот что сделал с Гайбрашем Лечак. Когда Гайбраш выйдет к аттракционам этого безумного карнавала, он скажет, что в голове у него туман... Здесь явно необходима протрезвиловка, значит, необходимо найти три уже известных вам ингредиента для ее изготовления.



Безе в пирогах (meringue pies) содержит яйца, но Портовая Крыса (Wharf Rat) не позволит Гайбрашу взять пирог. Заговорите с Псом (Dinghy Dog). Спросите его о призах (prizes), а затем попросите угадать возраст Гайбраша («guess my age»). В качестве приза потребуйте якорь (anchor). В сундуке положите якорь в миску для пирогов (pie pan), затем

используйте баллончик с пеной для бритья (shaving soap) на миске с якорем. Получившийся фальшивый пирог (fake pie) положите на стопку пирогов около Крысы. Пусть Гайбраш попросит его выстрелить из пушки. Выстрел снесет беднягу, который служил мишенью. Займите его место, щелкнув («рука») на окне в стене (hole). Крыса выстрелит - и у вас есть первый компонент зелья.

Подойдите к Псу (Dinghy Dog) и шесть раз толкните его («рука»). Тот разозлится и укусит Гайбраша — вот вы и получили второй компонент, шерсть собаки (dog hair).

Пройдите вправо к тележке с надписью «Snow Cones». Возьмите с ее левого края перечницу (pepper mill). Затем попросите у продавца (soda jerk) порцию простого мороженого (plain snow cone) и поочередно используйте на нем безе от пирога (meringue), перечницу (pepper mill) и шерсть собаки (dog hair), а затем съешьте (изображение попугая) то, что получилось.

На обычном уровне сложности достаточно просто положить якорь на стопку пирогов, чтобы освободить окно в стене от живой мишени, а чтобы быть покусанным, достаточно трижды толкнуть Пса.

Шестая часть.

Guybrush Kicks Butt Once Again - Гайбраш снова наподдал ему

Быстро щелкните на красной стрелке, чтобы выскочить из тележки на первой сцене с обезьянами и Германом Тусротом (Herman Toothrot). Возьмите лежащую на полу веревку (fallen rope) и прыгните в проезжающую тележку.



На второй сцене снова по красной стрелке выпрыгните из тележки, возьмите бочонок с ромом (keg o'rum) и запрыгните в следующую тележку.

Если Лечак догонит Гайбраша, не пугайтесь: Гайбраш достаточно ловок, чтобы убежать. Но если вы не успели взять необходимый предмет или не смогли вовремя выпрыгнуть из тележки, придется вернуться, сделав полный круг по аттракциону.

На третьей сцене, с привязанным Уолли, откройте («рука») фонарь, задуйте («попугай») огонь и заберите («рука») фляжку с маслом (flack of oil). Прыгните сначала в тележку, а из нее — на ледяную сцепу. Пройдите по проходу вверх. Там вложите бочонок с ромом в руку гигантской обезьяны. В сундуке из фляжки с маслом полейте на веревку, которую затем привяжите к бочонку. Возьмите в руку перечницу и спуститесь вниз. Дождитесь появления Лечака и при первой же возможности воздействуйте на него перечницей.

На обычной сложности фляжку с маслом можно взять сразу, без предварительных действий.

Тимофей Макаров

THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME

Разработчик	Presto Studios
Издатель	Red Orb
Выход	ноябрь 1997г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система — Windows 95.
Процессор - Pentium 90 MHz или быстрее.
Оперативная память - 16 MB.
Привод CD-ROM - четырехскоростной.
Звуковая карта -Sound Blaster 16 или 100% совместимая.
Прочее — 70 Мбайт свободного дискового пространства; видеоплата с разрешением 640x480x64k.

Перед вами продолжение известнейшей игры Journeyman Project. Вы снова встречаетесь с Гейджем Блэквудом, Агентом 5 из секретного агентства по защите прошлого от злонамеренных манипуляций со временем с целью изменить настоящее. Вам придется исследовать странные искажения в прошлом. Вы увидите затерянные во времени цивилизации, решите огромное количество таинственных загадок. Только от вашей находчивости и сообразительности зависит будущее человечества.
Замечательная графика создает полное ощущение присутствия.

Управление

Esc поможет пропустить видеоролик. Чтобы просмотреть содержимое хранилища, два раза щелкните по нему. Для применения имеющейся вещи поднесите ее к нужному месту и отпустите. Чтобы еще раз услышать, что сказал Артур, щелкните по его изображению.

Ctrl + M — основное меню;
Ctrl + O - открыть игру;
Ctrl + s — сохранить игру;
Ctrl + G - игровые опции;
Ctrl + Q — выход;
F1 - игровые обозначения (обязательно изучите).

Прохождение

Агентство безопасности времени, 2329 год нашей эры

Вы стоите в костюме-хамелеоне перед молодым человеком. Наведите курсор на него и щелкните. Теперь, при желании, вы можете перевоплотиться в него. Сверху красная по-

лоса. Это пульт управления перемещением во времени. Нажмите на нее, дотроньтесь до единственной надписи. Ну, поехали!

Средиземноморье, 06 октября, 1262 год до нашей эры

Вокруг вода, на пригорке полуразрушенная ветряная мельница. Поднимитесь и обойдите ее слева. Перед вами появится костюм агента 3. Дотроньтесь до него. Теперь вы знакомы с Артуром — лучшим помощником. Ваша задача - найти три различных кода. Идите вперед, прыгайте по кочкам и поднимайтесь на каменный пирс. В самом конце лежит веревка. Удерживая левую кнопку «мыши», перенесите веревку в хранилище (небольшая полусфера слева внизу). Вернитесь к мельнице и войдите в нее через пролом в стене. Над вами сломанная лестница. Набросьте на нее веревку и поднимитесь до потолка. Откройте люк над головой и воспользуйтесь приставной лесенкой. Слева на полу четыре перекрещивающихся круга. Наведитесь на них. Первый код найден. Переносимся дальше.

Южная Америка, Анды, 29 января, 524 год нашей эры

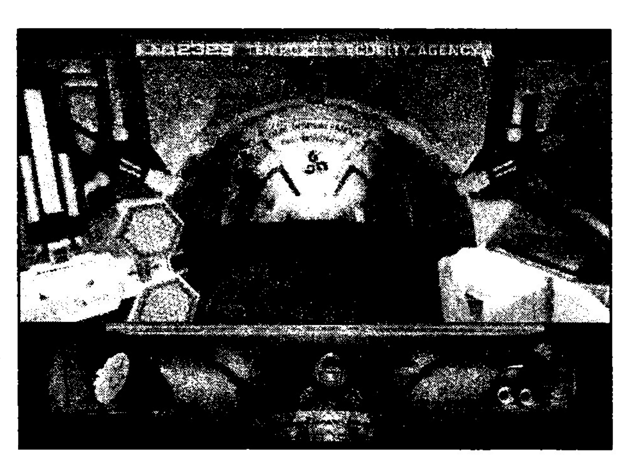
Сидим в колодце. Выдерните пробку слева, нажмите рычаг над ней. Вода поднимет вас на самый верх. Вылезайте из колодца. Около него возьмите поворотный шкив. Идите налево, по обрыву, и снова налево до разрушенного дома. Слева поднимите корзину, вернитесь и идите в каменный проход до конца. Повесьте шкив на штырь, торчащий слева, и опустите воздушный шар. Приделайте к нему корзину и залезьте в нее: шар взлетит. Посмотрите вниз. Подтяните веревку с крюком на конце, забросьте ее на соседний воздушный шар и переберитесь в него. На полу четыре колыца. Это второй код.

Гималаи, 15 апреля, 1219 год нашей эры

Вы находитесь среди развалин буддийского храма. Обойдите их, подберите слева палку и справа рулевое колесо. Вернитесь к пролому в стене, сразу за ним поверните направо и подойдите к вороту с веревками. Наденьте руль на находящуюся справа небольшую синюю шестеренку. Поверните его. Спуститесь вниз и слезьте по тому, что осталось от моста. Справа вдалеке красное полузасыпанное здание. Идите направо вдоль него. Одно окно полуоткрыто. Толкните его палкой и проникните внутрь. Заберитесь на статую Будды **с синими волосами. Слева, на снегу, нарисован** третий **кол.**

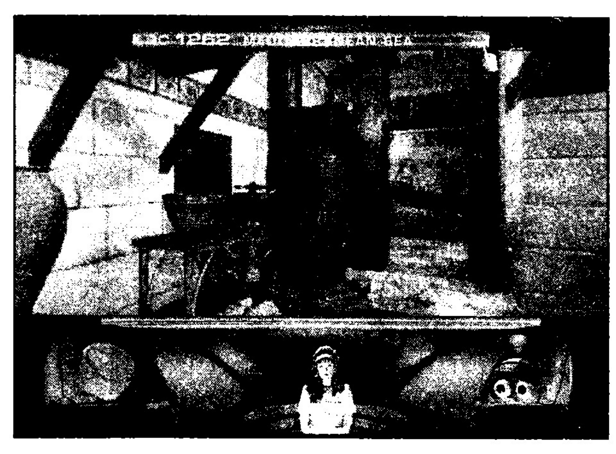
Агентство безопасности времени, 2329 год нашей эры

Теперь мы знаем, что пришельцы разрушили Эль Дорадо, Шангри-Ла и Атлантис. Они пытались найти «наследство времени», чтобы спасти мир от нападения темных сил. У них ничего не вышло. Гейдж переводит время назад, на день до разрушения, и отправляется на поиски «наследства».



Южная Америка, Анды, 28 января, 524 год нашей эры

Знакомые места. За колодцем спит маленький мальчик. Сходите туда и скопируйте его образ. Превратитесь в мальчика и идите к дому. Обойдите дом справа, заберите образ индейца и поговорите с ним. Отправляйтесь к воздушному шару. На нем



переправьтесь на другой берег. Поднимитесь по ступенькам и войдите в здание. Скопируйте образ художника. Откройте корзину слева от входа и возьмите из нее лист золотой фольги.

Оставим на время Анды и отправимся в Атлантис.

Средиземноморье, 05 октября, 1262 год до нашей эры

Вы снова на крыше мельницы. Поверните направо и спуститесь в люк. Справа от столба возьмите две шестеренки. Обойдите столб слева и наденьте их на торчащие из пола квадратные штыри. Поверните горизонтальный рычаг пять раз, выйдите в окно и поверните рычаг еще раз. По каменной стене идите к мачте и слезьте на нее. Дойдите до середины и перепрыгните на соседнюю мачту. Спуститесь вниз. Между бочек лежит белый шелковый шарф. Поднимите его. Пройдите пару шагов к носу корабля и слева возьмите багор. Сойдите на берег. Справа в глубине сидит слепой нищий. Возьмите его образ. Поговорите с ним. Вернитесь на судно и идите на нос, превратившись в нищего. Слева сидит прикованный капитан-египтянин. Скопируйте его и попросите денег (coins for blind beggar). Спуститесь на берег и мимо подъемного крана идите на пристань. Превратитесь в капитана и попросите лодочника (ferry) отвезти вас в храм (temple). За перевозку он запросит червончик. Заплатите (give coin). Денег у вас теперь сколько угодно. Поверните за угол, заберите образ стражника и поговорите с ним на все возможные темы. Вернитесь к лодочнику и езжайте в гончарню (potter). Идите по левому коридору до стены и налево. Скопируйте образ гончара. Справа стоит бочка с крестовым рычагом. Поверните его. Возьмите кусок глины в корзине справа внизу. Вернитесь назад и по второму коридору идите в масляную лавку. Наведитесь на одну из стоящих слева амфор. Приложите кусок глины к выпуклой печати на сосуде. Развернитесь, возьмите образ женщины и поговорите с ней. Выходите. Справа от сушащихся зерен стоит бочка с маслом. Позже вы сюда вернетесь. Идите к гончару, приняв образ торговки маслом, его сестры. Поговорите с ним и согласитесь присмотреть за горшками (I`ll watch pots). Гончар убежал. Со стола слева возьмите кувшин и миску. Напротив стола — дверь в камеру обжига. Откройте ее и положите кусок глины в центр круглой серой платформы. Накройте его сверху листом золотой фольги. Закройте дверь и поверните рычаг справа от нее. Зайдите внутрь и возьмите золотой медальон. Сходите к бочке масла и наполните миску. Теперь к лодочнику. Попросите его отвезти вас в храм. Покажите золотой медальон стражнику (give medallion). Вернитесь в лодку. Ворота в храм открыты. Идите прямо к большой чаше. Наполните живительной водой кувшин. Обойдите чашу справа. Багром закройте заслонку внизу. Вода перестала литься. Теперь отправляйтесь на мельницу (windmill). Поднимитесь по ступенькам, войдите в комнату и откройте сундук справа. Посмотрите документ, лежащий внутри него. Примите образ капитана и поговорите с человеком на мельнице. Он скажет, что погода плохая (nasty weather). Теперь в док. Примите образ нищего и идите к капитану. В разговоре скажите, что погода плохая. В ответ он скажет, что может быть дождь (may rain). Идите к нищему в образе капитана. На просьбу дать денег ответьте «Sorry», затем упомяните о возможности дождя. Поговорите на все темы. Нищий расскажет, что человека на мельнице зовут

Амун. Он тоже египтянин и посвятит вас в подробности плана побега. Еще нищий скажет пароль: долгая зима (long winter). Отправляйтесь к Амуну. На его вопрос ответьте «long winter». Поговорите обо всем, и вы узнаете, что в мельнице есть потайной ход в храм. Амун ушел. Вернитесь в док, к нищему. Возьмите его миску. Вернитесь назад, на мельницу. Поднимите с пола веревку и, удерживая курсор «мыши», повернитесь к столбу в центре мельницы. Зацепите веревку за крюк на столбе. Справа находится ворот. Поверните его — открылся люк в полу. Спуститесь в него. По лестнице справа поднимитесь вверх. Примите образ нищего. Идите по левому коридору и поговорите с человеком в конце него. Он даст вам солнечный диск и уйдет. Наведитесь на часы слева на стене. На штырь справа, между большой и маленькой шестеренками, оденьте диск и запустите часы, повернув рычаг справа. Повернитесь, пройдите по коридору и поднимитесь по лестнице. Откройте багром заслонку, чтобы снова полилась вода. В поднявшемся столбе воды появится пирамидка. Возьмите ее.

Агентство безопасности времени, 2329 год нашей эры

Ну что ж, часть настоящего «наследства» вы нашли. Пошли искать дальше...

Гималаи, 14 апреля, 1219 год нашей эры

Справа на снегу спит паломник. Скопируйте его и перейдите через овраг по подвесному мосту. Слева — шесть цветных рисунков. Наведитесь на них и запомните последовательность звуков, которые произнесет Артур. Рядом, справа, надпись. Прочтите ее. Теперь вы знаете, что причиной всех страданий является НЕВЕЖЕСТВО (IGNORANCE). Подойдите к двум якам справа. Слева — статуя зеленого Будды. Надпись на постаменте гласит о храме животного мира. Развернитесь и вдоль стены идите до лестницы. Поднимитесь по ней и входите в оранжерею, превратившись в паломника. Скопируйте образ садовника и поговорите с ним обо всем. В числе прочего вы узнаете, что погибает дерево исполнения желаний. Попрощайтесь и спуститесь в люк, находящийся справа от бассейна. Найдите торчащие корни дерева и полейте их живительной водой из кувшина. Дерево оживет. Поднимитесь наверх и воспользуйтесь приставной лестницей. Возьмите нож садовника и карту подземных ходов, сорвите красный фрукт с ветки. Подойдите к статуе желтого Будды, стоящей за бассейном. В руке у Будды - синяя миска. Положите в нее фрукт. Возьмите желтый каменный шарик у подножия статуи. Снова спуститесь в подземелье. Все дальнейшие передвижения вы можете сверять с картой, выводя ее на основной экран. Идите по единственному проходу до огненной зоны. Пройдите ее и поверните налево в тоннель. Пришли на развилку. Чтобы не потерять ориентацию, запомните, что люк с рычагом находится слева от вас. На потолке нарисован крест. Идите дальше. На потолке - два перекрещивающихся кольца. Проходите дальше, через огонь, в тоннель. На потолке - ракушка. Дерните за рычаг и войдите в открывшийся тоннель. Идите дальше через огонь. На потолке — что-то, похожее на шутовской колпак. Снова вперед. Теперь внимание. На следующую операцию отводится мало времени. Наверху сидит Хан. Он может больно стукнуть по лбу, и вы свалитесь вниз. Надо подняться и успеть слева взять меч. Слезли вы сами или вам помогли, не важно. Снова в путь. Возвращайтесь на развилку с шутовским колпаком. Поставьте назад камень. Развернитесь и идите к ракушке. Дерните за рычаг. Идите в левый проход. Развилка с перекрещивающимися квадратами. Идите дальше. На потолке - два скрещенных рога. Дерните рычаг и идите в открывшийся туннель. На потолке - три сияющих глаза. Идите вперед до нарисованного скелета. Со стола слева возьмите миску для растопки масла. Прочитайте надпись на черном Будде. Она говорит о храме подземного царства. Вернитесь к трем глазам, дальше к двум рогам и дерните за рычаг. Вернитесь к двум квадратам. Идите к ракушке и нажмите на рычаг. Повернитесь и, пользуясь картой, вернитесь в оранжерею. Учтите, что

по пути вы не должны больше дергать ни один рычаг. Поговорите с садовником. Идите вдоль стены. По подвесному мостику перейдите на другой берег, поверните направо и по ступенькам поднимитесь к дому. Войдите внутрь. Поднимитесь по левой лестнице. Поговорите со стражником и скопируйте его образ. Отдайте шелковый шарф (give silk scarf). Спуститесь и идите к главному мосту. Когда он раздвинется, перейдите на другую сторону и войдите в храм. Подойдите к синему Будде. Надпись на подножии гласит о храме царства рода человеческого. Вложите в левую руку Будды миску для сбора милостыни и возьмите синий шар. Справа в нише сидит лама. Скопируйте его образ и поговорите обо всем. Выйдите из храма, спуститесь налево по ступенькам. Слева стоит статуя красного Будды, а рядом палатка. Подойдите к статуе и вложите в правую руку меч. Заберите шар. В образе ламы зайдите в палатку и возьмите образ монгола. Поговорите обо всем. Кстати, если интересно, откуда у стражника синяк, возьмите его образ и зайдите к Хану. Из палатки идите прямо. Перед вами - длинное белое здание. Войдите в него с правого торца. Вы увидите говорящие цилиндры. Запишите их слова. Один цилиндр (верхний левый) скрипит. Полейте его маслом из миски. Теперь воспроизведите молитву, которую слышали. Ом, ма, ни, пад, ме, хум. (Нижний ряд, 3 слева; верхний 2 слева; верхний 1; верхний 4; нижний 1; нижний 3.) Возьмите шар у белого Будды напротив. Зайдите в храм, изучите изображение справа, спуститесь вниз и обойдите беседку в центре зала. Обратите внимание на сидящего внутри белого Будду. Примите образ Хана и идите к ламе. Поговорите с ним обо всем и спросите о царстве зверей (animal realm). В ответ лама спросит, что является источником всех несчастий. Ответ вы уже знаете - невежество (ignorance). После правильного ответа лама даст вам книгу жизни. Попрощайтесь и мимо синего Будды идите к противоположной стене храма. Спуститесь в люк на полу. Идите через дерево на потолке к двум рогам. Подвиньте камень налево. Дальше к трем глазам. Камень в сторону. Идите к шутовскому колпаку, через огонь, ракушку, огонь, к двум кольцам. Дерните рычаг. Вы закрыли все выходы на свежий воздух. Температура в подземелье поднялась. Идите к изображению скелета. Будда растаял. Возьмите шар. Теперь идите к трем глазам, сдвиньте камень. Через два рога к двум квадратам. Дерните рычаг. Идите к двум кольцам, подвиньте камень. Пройдите через крест и после огня поверните в левый туннель. Рычагом откройте решетку и подойдите к якам. Положите книгу знаний в отверстие в основании скульптуры зеленого Будды. Возьмите шар. Через мост перейдите овраг и поднимитесь по лестнице. Ради шутки можете подняться к стражнику в образе Хана и позлить его. В образе ламы подойдите к мосту. Он автоматически развернется. Идите к белому Будде, сидящему в беседке. Положите ему в руку белый шар. Поднимитесь по появившимся слева ступенькам. Кладите каждому Будде в руку шар соответствующего цвета. На самом верху пройдите по золотым ступеням, повернитесь и возьмите сияющий цветок лотоса. Обратите внимание на рисунок, где лотос превращается в пирамиду. Повернитесь и посмотрите в малиновый шар между бровями. Вы увидите паломника около подвесного моста. Идите к нему. Поговорите с паломником и дайте ему цветок лотоса. Паломник ответит, что вы не прошли тропу до конца и не стали самим собой. Наденьте костюм-хамелеон и снова дайте паломнику цветок. Он превратит его в пирамиду.

Агентство безопасности времени, 2329 год нашей эры

Что за сила таится в этих пирамидах? Найдете третью пирамиду - узнаете.

Южная Америка, Анды, 28 января, 524 год нашей эры

Вы опять оказались в храме, в котором трудится художник. Выйдите наружу, поверните направо и поднимитесь по лестнице до тех пор, пока вас не остановит стражник. Поговорите с ним. Вернитесь на пару шагов вниз и поверните налево, в кусты. Подойдите к



веревке, удерживающей воздушный шар стражника, и перережьте ее садовым ножом у самого основания. Индеец попытается, как идиот, удержать шар. Воспользуйтесь его отсутствием и пройдите вперед через пролом в стене. Примите образ маленького мальчика. Поверните направо и поднимитесь по ступенькам до конца. Справа стоит стражник. Поговорите с ним. Он не захочет вас пропускать, но на шум выйдет шаман. Скопируйте его образ и поговорите обо всем. Попрощайтесь, переправьтесь на воздушном шаре на другой берег и идите к колодцу. Примите образ шамана. Разбудите мальчика и поговорите с ним. Спросите, у него ли талисман, который вы ему дали (do you have talisman?). Мальчик удивится. Скажите, что ваш сломался (mine broken). Мальчик отдаст вам свой талисман. Возвращайтесь к дому шамана. Примите образ мальчика. Около стражника поверните налево. Подойдите к воздушному шару шамана и заберитесь в него. Чиркните талисманом по кремню, привязанному к горелке. Шар поднимется. Рассмотрите все, что можно. Наведитесь на храм и зарисуйте маски, расположенные вокруг треугольного наконечника. Развернитесь и дотроньтесь до огня. Шар опустится. Выйдите из жилища шамана и спуститесь по лестнице. Мимо центрального входа идите дальше и налево, в кусты. Поверните направо и подойдите к бассейну. Наведитесь на треугольный знак на земле. Положите в нею свой талисман. Вода ушла. Спуститесь вниз. Слева и справа - две сходящиеся стены. На каждой — по два набора масок. Начиная слева, по часовой стрелке нажмите в каждом наборе по одной соответствующей маске: маска с голубыми глазами, ушасто-бровастая маска с носом-картошкой, маска-сплошной-нос, зубасто-глазастая маска. Прямо на лестнице откроется потайной ход. Пройти по нему мешает огонь. Комментарий Артура: «Ты знаешь Гейдж, почему животные боятся огня? Потому что больно!» Вернитесь к тому месту, где вы оставили талисман и возьмите его. Вода, хлынувшая в проход, потушит огонь. Пройдите по потайному ходу до конца. Внизу находится маска с высунутым золотым языком. Нажмите на него и возьмите третью пирамиду.

Агентство безопасности времени, 2329 год нашей эры

Осталось решить последнюю загадку. Каждая грань пирамид при нажатии на нее высвечивает на столе определенный рисунок. При совладении элементов часть рисунка исчезает. Каждая пирамида может вращаться вокруг своей оси и вокруг лицевой светящейся поверхности. Задача состоит в том, чтобы собрать рисунок, изображенный слева наверху. На приведенном рисунке осталось повернуть правую пирамиду вокруг плоскости.

Очень рекомендую досмотреть ролик до конца и познакомиться с Артуром воочию.

NICK SI UN

THE NEVERHOOD

Разработчик	DreamWorks Interactive
Издатель	DreamWorks Interactive
Выход	декабрь 1996 г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система - Windows 95.
Процессор - Pentium 90 (желательно - Pentium 133).
Оперативная память - 16 Мб (желательно - 32 Мб).
Привод CD-ROM - четырехскоростной.
Видеоплата - 1 Мб.
Звуковая плата - Sound Blaster-совместимая.

Если вы в состоянии три раза наступить на одни и те же грабли (желательно чужими ногами), вы не можете попасть пальцем в небо и вас не тошнит от пластилина, вы, оказались там, где надо. Немного тормознутый Глинкон (он же Глинко, он же Clayman) призван спасти прекрасный пластилиновый мир Великого Туборга, в котором захватил власть Глюкавый Виндоуз и творит разные гнусные делишки, представляясь экспертом из отдела мягких игрушек. Вам не придется воевать или драться. Вы должны смотреть, запоминать, думать и пробовать (на вкус). Учитывая пластилиновость игры, о цвете и графике не говорю. Все как в мультяшке.

Управление

Для управления игрой достаточно щелкать левой кнопкой мышки. По экрану вы будете двигаться по направлению пластилиновой стрелки. Если она ровная - пойдете прямо. Если сдвинете стрелку к краю экрана, то она изогнется, указывая направление, в котором вы повернетесь на месте. То же действие возвращает вас в предыдущее окно. Рекомендую на каждом новом месте осматриваться на 360 градусов, чтобы не пропустить ничего важного. Подбирайте все, что попадается на пути. Для приведения в действие любого механизма, кнопки или рычага, нужно навести на них курсор и щелкнуть мышкой. Записывайтесь почаще. Игра случайно может выкинуть вас в Windows. Если пропал звук, сохранитесь и перезапустите игру.

Прохождение

Итак, Глинко спит в небольшой пластилиновой комнате. Разбудите его. Нажав кнопку на стене, щелкните мышкой по окну и загляните в него. Если нравится пейзаж - смотрите. Если нет - вернитесь обратно. Надо выйти из комнаты. Дерните за рычаг. Как вы думаете, сколько раз нужно дернуть, чтобы дверь сломалась?

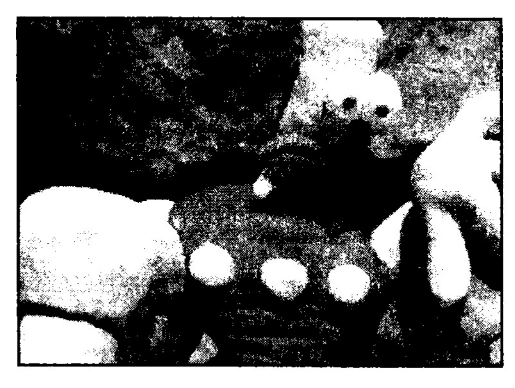
Вперед и с песней. Ловушка вас все равно заглотит и выплюнет. Нажмите кнопку на двери. Придите в себя и спуститесь вниз по лесенке. В окошке для вас почта, то есть подсказки, которые не всегда помогают. По мере прочтения бросайте их в корзину и берите новые. Вылезайте назад и двигайте ловушку под четвертое кольцо. Потом, дерните, деточка, за колечко, дверь и откроется.

Пройдите вперед на поляну и осмотритесь. Попробуйте пару минут постоять на месте без движения. Вас развеселят приколы скучающего Глинкона. Загляните в пещеру. Пройдя

сквозь темноту, вы увидите три кнопки. Чтобы открыть проход через пещеру, нужно нажать шесть кнопок. Три последние из них перед вами, остальные нужно найти. Возвращайтесь на поляну. Справа от дерева - черная дверь с литерой «Н» наверху. Входите. Поднимите жетон (и не пропускайте все последующие), на панели слева соберите Н. Идите дальше. Подойдите к видеопроектору, включите его и посмотрите сказку. Чем больше у вас жетонов, тем длиннее сказочка. Впереди мышиная норка, смело хватайте ее (не забывайте - здесь все пластилиновое). В следующем помещении включите свет, нажмите кнопку на стене и спуститесь вниз за открывшуюся решетку. В этом подвальчике сначала лучше нажать ПЕРВУЮ КНОПКУ, затем рычаг, посмотреть и запомнить мультфильм (это руководство к действию), а потом выбраться обратно. Теперь вперед: далеко и надолго! По надписям на стене вам придется изучить (обязательно до конца) историю планеты. Изучили? Теперь быстренько назад. Не открывается дверь? У вас за спиной нужная кнопка. Поднимайтесь на мост и в дверь.

Перед Вами кукла, чем-то похожая на Глинкона. Щелкните по монитору. Изображенная там загадка решается просто: вам нужно заменить все пустые компоненты на взрывчатку. Добиться этого можно, изменяя каждую деталь куклы до тех пор, пока не появится фитиль. Если вы все сделали правильно, монитор погаснет, а кукла будет вся красненькая такая, динамитная - просто загляденье.

Пройдите дальше. Слева мухомор, справа дверь, впереди проход. Сначала попробуйте мухомор. Это желательно сделать три раза. Самые крутые могут попробовать четыре раза. У вас за спиной дверь. Внутри кнопка. Включите воду и идите в проход. Поверните налево и поиграйте на музыкальной шкатулке. Relaxtime (время для отдыха).



Для начала попробуйте подойти к чудовищу. Потом поднимите с пола спичку, возьмите куклу, подожгите ее и суньте крабу. Снова идите в проход и залезайте в дыру, из которой вылез краб. Залезайте в тележку. Она двигается по кратчайшему пути в место, указываемое курсором. На тележке спуститесь вниз по спирали и нажмите ВТОРУЮ КНОПКУ. Теперь назад, на первую поляну. Или еще раз попробуете грибочков?

Найдите дверь с кнопками на стене и на земле. Сначала нажмите нижнюю кнопку и пока льется вода, наведите курсор на струю и щелкните. Глинкон наберет воды в стакан и выпьет. Теперь нажмите кнопку на двери и постарайтесь запомнить мелодию верхней флейты. Ее вам придется повторить на нижней. Изменение тональности звучания достигается выплевыванием определенною количества воды в соответствующую трубку. При совпадении всех пяти звуков дверь открывается. Если не получается, плюньте в первую трубку три раза, во вторую - один, в третью - два, четвертую пропустите. В пятую плюйте, пока не начнет выливаться. Не шарахайтесь от живого телевизора - он безобидный. Проходите за столб в следующую комнату. Хочется залезть наверх, а ступеньки коротки? Помните ПЕРВУЮ КНОПКУ? Когда вылезли из подвала, решетку за собой закрыли? Нет? Бегите закрывать. Теперь лестница наверх готова. Забирайтесь. Дерните за веревочку. Понравилось? Можно повторить. Нажмите ТРЕТЬЮ КНОПКУ.

Выходите на поляну и спускайтесь в пещеру. Нажимайте оставшиеся кнопки. Все три засова открываются. Дорога свободна.

Проходите прямо по мосту через озеро, поверните направо и залезайте на пушку. Светящийся справа внизу кружок - кнопка «Огонь». Две шкалы со значками - наведение по вертикали и горизонтали. Нужную комбинацию вы обнаружите позже. Стрельните пару раз. Вода



уйдет и освободит вам арену для дальнейших действий.

Слезайте с пушки и пройдите в дверь. Нужно один за одним сложить фрагменты головоломки. Ориентируйтесь по расположению рисунка относительно закругленного края. Нажав на получившийся рычаг, опустите мост вниз. Возвращайтесь на получившуюся лестницу. По пути обратите внимание на отверстие в стене. При каждом нажатии кнопки в нем загораются различные символы. На листочке нарисуйте последовательность их появления, особо отметив место музыкального знака.

Теперь налево и вниз по лестнице. Здесь ОЧЕНЬ рекомендую сохранится. Направо и вперед. Ну какой нормальный человек послушается запретов? Прыгнуть в дырку нужно несколько раз. Когда напрыгаетесь, идите направо, к тележке. На ней нужно объехать все закоулки. Запомнить следующее: какую музыку играет радио, точное количество цветных жидкостей в пробирках (запишите в делениях шкалы), стоящих в нише около дерева и сами цвета.

Слезаем с тележки и идем в желтый домик с антенной. Слева радио (включается одним из колец около ловушки в самом начале игры). Двигая курсором шкалу, поймайте знакомую мелодию (ту, которую слышали по радио на стене). Дверь откроется. Сначала запомните количество цветных жидкостей в трех пробирках на окне. Дерните за висящую веревку. Включится свет. Обратите внимание на имя BOBBY, написанное на кабине слева. Это аббревиатура. Названия цветов по-английски. (Синий, оранжевый, синий, синий, желтый). Выключите свет, залезайте в кабину и нажмите красную кнопку. Поворачивая кристаллы нажатием соответствующих белых кнопок, установите указанную последовательность цветов. Если вы все сделали правильно, то Глинко стал малышом-коротышом. Залезайте в мышиную норку справа и поднимайтесь на самый верх.

Проходите в лабораторию. Нажимая на кнопки, отмерьте уже известное вам количество цветных растворов. Кстати, разок можно ошибиться. Поверните кран и выпейте смесь. Осмотритесь. Справа, между третьей и четвертой колоннами в нише под маленьким окном находится кнопка опускания лестницы. Лезьте наверх. Попробуйте дернуть за колечко. Понравилось? Ну хоть будете знать, для чего оно. Потом пригодится. Снова поднимайтесь наверх и посмотрите телевизор. У вас достаточно жетонов (надеюсь ни один не пропустили), чтобы посмотреть связную часть истории Вилли. Потом выходите на балкон.

Перед Вами телепортационная машина. Садитесь в кресло. Вариантов переноса несколько, но пока работает только один. Нажмите мигающую кнопку, а затем большую красную слева и вы окажетесь на острове.

Найдите огромный гвоздь и выдерните его. Две половинки большого острова соединились. Забирайтесь обратно в кресло. Из места, обозначенного мигающей зеленой кнопкой, вы попали сюда, назад вам пока не надо.

Жмите желтую кнопку. На полу педаль. Наступите на нее и постарайтесь успеть проскочить в дверь, пока та не захлопнулась. С первого раза скорее всего не получится. Повторите попытку. За дверью справа в маленьком домике кто-то живет. Загляните туда, а потом идите дальше. Посмотрите вокруг. На это место вы будете возвращаться несколько раз. Подойдите к продолговатому окошку в стене. В нем вам нужно повторить ранее виденную последовательность значков. По мере появления нужного символа, нажимайте кнопку. На место музыкального символа в ваших записях поставьте тот, который звучит здесь.

Войдите через открывшуюся дверь в комнату SN и поднимите жетон. Наверху лежит еще кое-что нужное, но вы туда не дотянетесь. Помните место, где вы нажимали ВТОРУЮ КНОПКУ? Теперь тележка может проехать дальше и привезти вас наверх. Когда туда нужно будет ехать, я вам скажу. Выходите и поворачивайте налево.

Проходите мимо мухомора в фиолетовую дверь. Запомните, где сидит мышь. Двигайтесь налево. Перед Вами из земли вырастет камень с окошком. Загляните в него. Вам предстоит провести мышку через лабиринт норок к куску сыра. Для возвращения к началу надо нажать кнопку слева вверху. Не думаю, что камень задержит вас дольше, чем на десять минут. Если все-таки застряли, придется нарисовать все норки и отмечать, в какие мышка входит и где выходит. Зайдите за проектор, передвиньте его к разъемам на полу и дерните за рычаг. На стене появится перевернутая фотография. Теперь толкайте проектор к мышке и куску сыра. Нажмите педаль на полу. Мышь, сыр и проектор должно засосать в трубу.

Проходите направо. Перед Вами на стене головоломка. Придется зарисовать все значки, появляющиеся в квадратиках. Потом их нужно все включить, набирая одинаковые. Например - все черепа, все грибы, все деревья и так до конца. Эта запись вам еще пригодится. Выходите на улицу и идите в дом-мухомор.

По дорожке заходите в единственную дверь. Получите по голове, подберите жетон и срисуйте со стены схему горизонтальной наводки пушки. Залезайте в машину и жмите темно-зеленую кнопку. Пройдите через туннель и поверните направо. Подойдите к ящику на стене и откройте его. Для каждого нарисованного символа нужно набрать определенное число. Оно соответствует количеству символов на вашем рисунке. Нажмите кнопку-поворот. Если все сделано верно, кран с медвежонком переместится и страшный робот в яме перейдет на другое место. Теперь в робота можно попасть из пушки. К ней и отправляйтесь. Перед стрельбой сходите ко ВТОРОЙ КНОПКЕ и съездите в комнату SN. На обратном пути загляните в коридор, в котором изучали историю. Выключите в нем свет *и* спуститесь на лифте в подвал. На стене светится надпись. Запишите ее.

Теперь на войну, то есть на пушку. Наберите формулы вертикальной и горизонтальной наводки. Когда пушка будет готова, поднимите ее, нажав на светящийся треугольник, и поверните направо. В поле зрения окажется голова робота. Стреляйте. Теперь надо сходить и посмотреть на результаты стрельбы.

Много всего произошло. Теперь вы знаете, как выглядит компьютерный вирус. В вашем распоряжении дверь, лифт и балкон. Выйдите на него, поднимите ключ. Второй висит над головой. Сходите в дверь, заберите жетон и поднимайтесь на лифте. Выгляните в окно и проткните воздушный шарик.

Ключ упадет на балкон. Сходите за ним и вернитесь к телевизору. Все щели для жетонов должны быть заполнены. Просмотрите историю до конца и получите третий ключ. Спускайтесь и заходите в дверь. Подвиньте проектор к контактам и включите его. Он осветит формулу на стене. Каждому ключу соответствует определенное число. Запомните их. Загляните в окошко справа от проектора. Расставьте ключи по их числам. Путь свободен.
Знакомая ситуация. Но только колец нужно дернуть сразу два. Одно будет держать ловушка, другое вы. Что же дальше? Бросьте вы эти кольца. Пододвиньте ловушку к мостику. Дерните правое кольцо и свалитесь в ловушку. Она вас выплюнет туда, куда надо. Жмите кнопку и знакомьтесь с Виндоусом из отдела мягких игрушек. Он даст вам корону власти и поставит перед выбором, на кого надеть ее. Советую сначала показать курсором на голову Глинкона, а уже потом на голову Туборга. Вас ожидают два разных продолжения. Каждое хорошо по своему. Вы их только смотрите.

На десерт прослушайте концерт по просьбам трудящихся.

NICK SILIN

THEME HOSPITAL

Разработчик	Bullfrog
Издатель	Bullfrog
Жанр	симулятор больницы
Выход	апрель 1997
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система DOS или Windows 95
Процессор — 486
Оперативная память — 8 Мбайт

От аттракционов и воздушных шариков (помните игру «Theme Park»?) компания «Bullfrog» перешла к операционным столам и пилюлям. Только учтите, что нынешний медицинский центр - это не привычная вам развалюха с санитарами-садистами. Нет, это учреждение сложной структуры, способное исцелить пациентов с самыми фантастическими заболеваниями.

Вам предстоит разработать планировку больницы, позаботиться об оборудовании, нанять штат сотрудников и потом управлять всем этим хозяйством, успешно излечивая пациентов.

Игра состоит из двенадцати уровней, и для прохождения каждого из них необходимо выполнить определенные требования. Вы должны заработать известное количество денег, заслужить хорошую репутацию (поменьше летальных исходов - и слава к вам придет), обслужить заданное количество пациентов. Особого здесь, конечно, не найти: экономические игры требуют вдумчивого подхода. Однако перечень болезней, их симптомов и способов лечения позабавит хоть кого.

Отметим прекрасную графику, забавную мультипликацию и удобный интерфейс, существенно улучшенный по сравнению с «Theme Park».

Имеется возможность игры по сети.

Возможностями SVGA-графики удается насладиться лишь на компьютерах с процессором не ниже Pentium 100.

Организация больницы

На каждом из уровней нужно строить больницу, начиная с нуля. Необходимо спланировать размещение и построить кабинеты, закупить оборудование, нанять врачей и обслуживающий персонал.

Планировка

Первая забота — создать основные кабинеты. Для этого нужно нажать на левую кнопку мыши и растянуть периметр кабинета до нужных вам размеров (размер кабинета будет зафиксирован, когда контур станет синим). Затем расположите дверь, окна и займитесь обстановкой кабинета. Обязательны письменный стол и стул в терапевтическом кабинете, к которым добавляются дополнительные предметы. Огнетушители обеспечивают безопасность и производят благоприятное впечатление на особо важных посетителей. Полезны скамейки и мусорные корзинки. Компьютер не помешает в лаборатории, скелет и

книжный шкаф незаменимы для учебного кабинета. Растения радуют глаз, но нуждаются в поливке. Растения — это, пожалуй, единственная роскошь, от которой лучше отказаться. Все другие предлагаемые предметы вам не повредят.

Вы можете изменить или переместить кабинет (когда все посетители покинут его). Главные кабинеты - терапевтический, психиатрический, фармацевтический и общедиагностический. Полный перечень кабинетов и клиник приведен ниже.

Штат

Построили несколько кабинетов? Теперь можно нанимать персонал. Рабочие делают грязную работу: убирают мусор, поливают цветы, ремонтируют оборудование. Регистратор направляет посетителей на первоначальные консультации у терапевта.

Все мы люди: врачи, медсестры и рабочие почти не отличаются друг от друга. По внешнему виду доктора не определишь его специализацию. Нужно щелкнуть на нем мышкой или просмотреть «Персонал» в меню «Руководство». Сотрудники отличаются также квалификацией, а доктора — еще и уровнями интеллекта и спецквалификации (хирург, психиатр или исследователь).

Символ хирурга - скальпель, психиатра символизирует изображение открытой книги. Исследователи (их значок - лампочка) нужны в лаборатории: они совершенствуют лекарства, разрабатывают и улучшают оборудование для лечения.

Первые пациенты

Как только вы построите необходимые кабинеты и наймете необходимых сотрудников, официально заявляйте об открытии больницы. С этого момента у вас появятся посетители. Их количество определяется вашей репутацией, которая повышается, если вы успешно лечите людей, и падает, если вы делаете это неудачно.

Чтобы определять потребности пациентов, следите за «нимбами» у них над головами. Если кто-то хочет в туалет, вы увидите рулон туалетной бумаги у него над головой. Если пациенту жарко, появится красное лицо, а если его тошнит, то лицо над ним будет грустным.

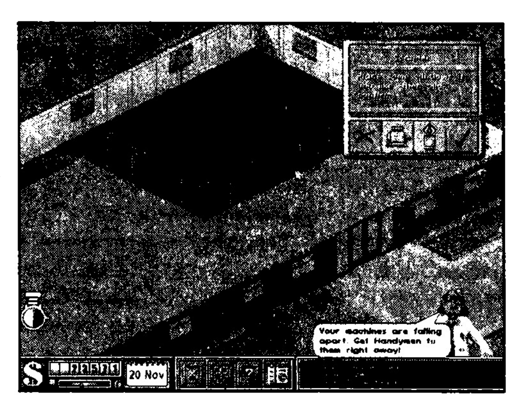
Болезни

От каждой болезни нужно найти подходящее средство. Иногда нужна лишь порция микстуры, а иногда потребуется вмешательство психиатра, хирурга, использование специальною оборудования.

Вам в помощь мы приводим перечень заболеваний, обнаруженных нами у пациентов «Theme Hospital».

Рост больницы

Забавно наблюдать за пациентами, блуждающими по больнице из одного кабинета в другой. Поскольку уровни становятся всё длиннее, а условия выигрыша — всё сложнее, вам уже не обойтись одним терапевтическим кабинетом и одним фармацевтическим пунктом.



Около регистратуры придется организовать, к примеру, четыре терапевтических и три фармацевтических кабинета. По мере расширения вашей больницы вы сможете приобрести дополнительные участки земли и построить на них новые кабинеты. Основное здание отведите под диагностические кабинеты, а прилегающие строения — под лечебные кабинеты, операционную, комнаты персонала и туалеты.

Проблемы

Эпидемия — это ужасная проблема. Эпидемии буквально преследуют вас на поздних уровнях. Нужно тщательно выявлять инфицированных пациентов и срочно лечить их перед приездом окружной инспекции. Делайте профилактические прививки. Иначе вы потеряете деньги и снизится ваша репутация.

Другая неприятность - суета, возникающая при необходимости оказать ***неотложную помощь.*** Если вы решились принять вертолет с пострадавшими, всех их нужно будет исцелить за определенное время.

Еще одна напасть — ***землетрясение***, которое приносит огромный ущерб вашему оборудованию.

Стратегия победы

Вероятность проигрыша, если не залезаете в явно непомерные долги, невелика. Заметив, что вы не справляетесь с игрой (не успеваете), уменьшите скорость игры. Вообще, начиная игру на новом уровне, полезно снизить скорость игры до единицы. Это позволит вам без спешки спланировать больницу.

В «Theme Hospital» вполне можно выиграть, и не использовав всех возможностей игры. Если прохождение не вызывает больших сложностей, вы можете, к примеру, не заниматься регулированием платы за лечение. Достаточно нанять хороших сотрудников, скрупулезно проводить исследования и не стараться угнаться за большими, но рискованными деньгами (например, принимая на излечение пациента, имеющего лишь 50 шансов из 100) — и вы без особого труда пройдете любой уровень.

Если вы предполагаете, что на уровне, решением которого вы сейчас занимаетесь, вам придется рано или поздно построить второй терапевтический кабинет, сразу продумайте, где он будет размещен (хорошо бы — поближе ко входу). Иначе для него может не остаться хорошего места.

Ресурсы, выделенные на исследования по разработке методов лечения новых болезней (SPECIALISATION), первоначально лучше направьте на разработку диагностического оборудования. В дальнейшем вы, возможно, столкнетесь со многими болезнями, для которых трудно найти методы лечения. Но без диагностического оборудования вы не сможете установить диагноз и до лечения дело просто не дойдет. Когда все доступное оборудование будет разработано, начните интенсивное исследование новых лекарств и не забывайте усовершенствовать существующее оборудование.

Постройте учебный кабинет и обучайте врачей, пока в больнице спокойно. Важно иметь достаточно хирургов (не менее четырех в каждой операционной). Используйте для обучения хорошего консультанта. Обучить собственного специалиста дешевле, чем нанимать доктора той же квалификации.

Лабораторию стройте просторную, чтобы ее можно было потом расширить.

В людных местах поставьте скамеечки и автоматы, разливающие кока-колу. Такой автомат окупает себя после двадцатипятикратного использования.

Наем сотрудников. Психологический климат в коллективе

Всегда нанимайте наилучший персонал. Не стесняйтесь, приглашая более квалифицированных сотрудников, выгонять прежних.

Уставший персонал - плохой персонал. Стройте большие кабинеты со всеми удобствами. Это благотворно скажется на моральном состоянии сотрудников. Отгородите пустующие части здания скамейками, иначе несмышленые рабочие забредут в неотапливаемые коридоры, замерзнут и обязательно потребуют прибавки.

Постройте большую комнату для персонала, а еще лучше — две, в разных концах больницы. Поставьте бильярд, телевизор и видеоигры.

Отдохнувший сотрудник намного полезнее уставшего. Отпускайте ваших специалистов отдохнуть в комнату персонала, как только показатель усталости достигнет 40 %.

Как оказать неотложную помощь

Прежде всего узнайте, сколько поступило пострадавших и какая помощь им требуется. Вы сможете вылечить шесть-восемь человек в фармацевтическом кабинете, около шести человек - в психиатрическом кабинете и до четырех - в операционной. Если пострадавших больше, то или откажитесь принимать их, или направьте лишних пациентов домой.

Если кабинет, необходимый для оказания помощи, располагается недалеко от вертолетной площадки, вы можете принять больше пострадавших. Также имеют значение способности доктора и медсестры.

Со временем вы должны научиться быстро оценивать текущие возможности больницы по оказанию неотложной помощи.

Ваша репутация

За вылеченных людей вы получаете вознаграждение. Но и неизлечимых не обделяйте вниманием. Если за год в вашей больнице никто не умрет, вы получите награду в размере 10.000 долларов.

Как справляться с эпидемиями

Установите самую медленную скорость игры, нажав 1, как только появится сообщение об эпидемии.

Осмотрите всю больницу и отправьте домой пациентов, имеющих инфекционные заболевания.

Профилактика эпидемий проста и очевидна: уничтожайте крыс. Для этого всякий раз жмите 1, как только увидите одну из тварей. Поручите рабочему убирать трупы крыс.

Можно немного смухлевать, вернувшись в прошлое (наличие «сохранений» делает возможным такой маневр). Определите заболевание, вызвавшее эпидемию, а потом загрузите «сохранение», сделанное до начала эпидемии, и немедленно выпроводите из больницы всех пациентов с этим заболеванием.

Сохранность оборудования

Регулярно вызывайте рабочих для ремонта оборудования. Не эксплуатируйте оборудование на предельной мощности.

Всякий раз, когда появится предупреждение о землетрясении, проверьте состояние вашего оборудования: последствия землетрясения могут оказаться эквивалентными шести использованиям, что может привести изношенную технику в негодность.

Заменяйте устаревшее оборудование.

Именитые гости хотят осмотреть больницу

Приглашайте знаменитостей. Они почти всегда остаются довольны, а это может означать денежную награду. Отказывая известным общественным деятелям (если у вас в больнице беспорядок), вы увеличиваете вероятность внезапного прибытия к вам инспекции.

Прохождение

Первый уровень

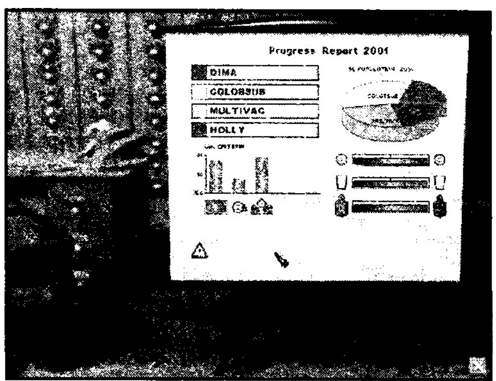
Нужно вылечить 10 человек и следить, чтобы показатель вашей репутации был не ниже 200 единиц.

Поставьте стол регистратуры, постройте кабинет терапевта и возьмите на работу регистратора и врача. Скоро начнут приходить пациенты.

Чуть позже оборудуйте кабинет психиатра и наймите врача с соответствующей квалификацией. Фармацевтический кабинет и медсестра нужны вам, чтобы обслуживать больных.

Будьте готовы принять мнительных пациен-тов - «пациентов с раздутой головой». Им подходит кабинет надувания.

Второй уровень



Вы должны заслужить репутацию не ниже 300 единиц и отложить в банк не меньше 10.000 долларов. Нужно также вылечить 40 человек.

Вы оказались в инфекционно неблагополучном районе. Организуйте больницу так, чтобы можно было принимать как можно больше пациентов. Планируйте построить лабораторию.

Содержите ваше учреждение в чистоте, старайтесь поднять свою репутацию как можно выше.

К вам будут приходить «больные с длинным языком» - нужна соответствующая клиника.

Нужно также оборудовать кардиологический кабинет для диагностики.

Чтобы расширить больницу, поглядите на карту города.



Третий уровень

На этот раз вы откроете больницу в богатом районе. Сначала вам нужно заслужить хорошую репутацию.

Возможны несчастные случаи. Потребуется неотложная помощь, и к вам доставят большое число пациентов с одинаковой болезнью. Если вам удастся вылечить их всех за отведенное время, вы повысите свою репутацию и заработаете денежную премию.

Могут прийти пациенты с манией величия.

Планируйте бюджет так, чтобы вы смогли построить операционную и рядом с ней - палату.

Заработайте 20.000 долларов.

Четвертый уровень

Следите, чтобы все пациенты были довольны вашей больницей, хорошенько их лечите и старайтесь не допускать смертельных исходов. На карту поставлена ваша репутация.

Не беспокойтесь из-за денег: они появятся, когда вы получите хорошую репутацию.

Не вредно обучить своих врачей, чтобы расширить круг их возможностей. Они будут лечить пациентов с тяжелыми заболеваниями.

Повысьте репутацию больницы до 500. Ваш баланс должен превысить 50.000 долл., а доход - 10.000 долл.

Пятый уровень

В этой больнице много пациентов с различными заболеваниями. Врачи только что вышли из мед-института, поэтому необходимо построить учебный кабинет и повысить им квалификацию.

В вашем распоряжении - только три консультанта для обучения персонала, поэтому старайтесь, чтобы они были всем довольны.

Ваша больница находится на месте геологического разлома: возможны частые землетрясения.

Доведите вашу репутацию до 400, а баланс — до 50.000 долл. Вам необходимо вылечить 200 пациентов.

Шестой уровень

спользуйте все свои способности, чтобы организовать хорошую работу больницы. Она должна приносить стабильный доход и быть в состоянии справиться с любой болезнью.

Местная атмосфера очень благоприятна для распространения микробов и инфекций. Если в вашем учреждении не будут скрупулезно соблюдать чистоту, неизбежны эпидемии.

Ваш баланс должен составить 15.000 долл., а стоимость больницы — не менее 140.000. Вы должны вылечить не менее 300 человек. Норма обслуживания — 50.

Седьмой уровень

Здесь вы будете под пристальным наблюдением министра. Нельзя допускать смертельные случаи — они очень вредят делу. Следите, чтобы персонал был в отличной форме, и чтобы у вас было необходимое оборудование.

Наберите репутацию 600 ед. И 200.000 долл. баланса. Ваша больница должна стоить не меньше 160.000 долл. Вы должны вылечить не менее 350 чел.

Восьмой уровень

Вам выбирать, как наилучшим образом организовать работу, как добиться получения хорошей прибыли.

В этом районе живут очень богатые люди, они готовы платить большие деньги. Чтобы выиграть на этом уровне, вы должны накопить 300.000 долл.

Девятый уровень



Теперь вам предстоит заняться обустройством больницы для самых бедных. Больших гонораров вам не заплатят, но потребуются и опытные сотрудники, и хорошее оборудование.

Ваша больница должна стоить 200.000 долл., а в банке должно лежать 400.000 долл. Вы должны вылечить не меньше 500 пациентов и довести норму обслуживания до 60.

Десятый уровень

Вам следует уделить внимание эффективности медикаментов.

Поступило несколько замечаний от главы Комиссии по Охране Здоровья, поэтому следите, чтобы вашу больницу не в чем было упрекнуть. Старайтесь не допускать смертельных исходов.

Советуем придержать место для «клиники желеобразности». Повысьте эффективность ваших лекарств хотя бы до 80 %, репутацию — до 650 единиц. Доведите баланс учреждения до 500.000 долл. Обслуживайте не меньше 65 пациентов и вылечите не менее 500 больных.

Одиннадцатый уровень

Вам предоставлен шанс построить лучшую из больниц в престижном районе. Здесь можно заработать большие деньги и приобрести высокую репутацию.

Но и проблем будет много. В этом районе был замечен НЛО. Подготовьте ваших сотрудников к приходу необычных посетителей.

Доведите стоимость больницы до 240.000 долл., а банковский баланс — до 500.000 долл. Ваша репутация должна достичь отметки 700. Чтобы выиграть уровень, нужно вылечить 600 больных и довести норму обслуживания до 70.

Двенадцатый уровень

Нужно купить побольше земли, лечить все болезни (именно все) и получить все награды. Вы готовы к этому?

Заработайте 650.000 долл., вылечите 750 человек и поднимите репутацию до 800. Вы должны обслуживать не меньше 70 человек, а стоимость больницы должна составить более 250.000 долл.

Призовой уровень

Если на каком-нибудь уровне вы будете хорошо управлять больницей и сумеете уничтожить много крыс, вам позволят сыграть на «бонус»-уровне.

Здесь нужно за отведенное время погубить как можно больше крыс, используя оружие разных видов.

Всего таких «бонуса» три. На какой из них вы попадете, определяется количеством уничтоженных крыс.

Болезни

Bloaty head — раздутая голова. Причина заболевания — питье газированной воды из носика сифона. Лечение проходит в «клинике надувания». Раздутую голову прокалывают, а затем умный аппарат снова надувает ее до нужных размеров.

TV personalities — телемания. Причина — круглосуточный просмотр телепередач. Больному кажется, что он - ведущий кулинарного шоу на телевидении. Опытный психиатр должен уговорить пациента продать телевизор и купить радиоприемник.

Gut rot - язва желудка. Причина заболевания - неумеренный прием микстуры от кашля «Доктор Мом». Симптомы - никакого кашля, но зато полное отсутствие стенок желудка. Медсестра должна выдать пациенту набор обвалакивающих препаратов.

Heaped piles — геморрой. Причина — чтение газет в туалете и их последующее использование не по назначению. Симптом — у больного такое ощущение, что он сидит на мешочке с горохом. Изобретенный фармацевтами приятный на вкус напиток с повышенной кислотностью способен растворить шишечки изнутри.

Steeping illness - сонливость. Эту болезнь вызывает повышенная активность сонной железы. Больной постоянно испытывает желание «отключиться». Медсестра должна выдать такому пациенту большую дозу сильного стимулирующего средства.

The squits — понос. Может быть вызван поеданием пиццы, найденной под ковром. Симптомы, мы опасаемся, вам известны. Смесь вяжущих химикалий, прописанная пациенту, укрепит внутренности страдальца.

Spare ribs — лишние ребра. Заболевание развивается как осложнение вредной привычки ставить любой вопрос ребром. Симптом — неприятное томление в груди. Лишние ребра удаляются хирургами в операционной.

Kidney beans - камни в печени. Причина болезни - склонность пациента бросать камни в чужой огород. У таких пациентов обычно наблюдаются синяки под глазами. Два хирурга должны удалить камни, не разлив желчи.

Corrugated ankles — пятки гармошкой. Заболевание типично для людей, постоянно превышающих скорость на дорогах. Симптом - неудобно носить обувь. От глотка слегка токсичной смеси трав и специй пятки выравниваются.

Uncommon cold — сильный насморк. Может быть вызван ненадлежащим состоянием атмосферы. Симптомы — насморк, кашель и обесцвечивание легких. Этот недуг вылечит большая порция крепкой микстуры.

Fractured bones - переломы. Причина ясна: падение с большой высоты на бетонные плиты. Симптомы — громкий треск и невозможность пользоваться поврежденными частями тела. Накладывается гипс. Снимается он при помощи аппарата с лазерным устройством.

Transparency - прозрачность. Этот ужасный недуг (тело делается прозрачным) вызывается слизыванием йогурта с обратной стороны крышек открытых стаканчиков. Особым образом охлажденное и окрашенное жидкое лекарство избавит пациента от этой напасти.

Slack tongue - длинный язык. Возникает из-за хронического обсуждения мексиканских сериалов. Симптом — язык удлиняется в пять раз. Лечение до слез просто: язык засовывается в языкорезку и укорачивается быстро, эффективно и безболезненно.

Invisibility - невидимость. Появляется у чрезмерно скромных пациентов. Они не ощущают никакого дискомфорта. И иногда используют свое заболевание в корыстных целях. Медсестра должна дать такому больному цветной напиток, который скоро вернет пациента в состояние полной видимости.

Golfstones — голубиные яички. Причина заболевания - страсть к разорению чужих голубятников. Симптомы — видения, бред и сильное чувство стыда. Нужна операция, к которой придется привлечь двух хирургов.

Infection laughter — заразный хохот. Причина болезни — пристрастие к классической комедии положений. Симптомы - безудержный хохот и повторение несмешных фраз из фильмов. Квалифицированный психиатр должен разъяснить пациенту, что ситуации, вызывающие у него гомерический хохот, вовсе не смешны.

Broken wind — ветры. Возникают вследствие гимнастических упражнений после еды. Симптомы - позади пациента людей как ветром сдувает. Надо быстро выпить микстуру из особых молекул воды.

Baldness — облысение. Может быть вызвано враньем и выдумыванием историй с целью стать популярным. Симптомы - сияющая голова и возбужденность. Волосы пришиваются к голове пациента (без швов) с помощью оборудования, причиняющего сильную боль.

Потные ладони характерны для людей, испытывающих непреодолимый страх перед рукопожатиями. Пожать руку такого пациента - всё равно, что схватить мокрую мочалку. Психиатр должен уговорить пациента не выдумывать себе проблем.

Резкое потолстение (больной очень быстро поправляется) может быть вызвано любыми неожиданностями из жизни пациента. Остановить этот болезненный процесс можно лишь хирургически, используя ланцет.

Облучение происходит из-за ошибочного употребления плутония вместо жевательной резинки. Такие больные чувствуют себя совсем скверно. Пациенту следует принять дез-активирующий душ.

Рвоту вызывает острая грузинская или чеченская кухня. Полупереваренная пища извергается из пациента в виде разрозненных кусочков. Нужно выпить специальный вяжущий раствор, который ничему уже не дает выскочить.

Волосатость, сопровождающаяся обострением обоняния и слуха, может быть следствием долгого нахождения под лунным светом. Электролизный аппарат способен удалить шерсть и закупорить поры.

Чесотку вызывают мелкие зубастые насекомые. Больной постоянно чешется, что приводит к воспалениям. Предложите пациенту выпить клейкий сироп, чтобы предохранить кожу от зуда.

Экспрессия характерна для пациентов, погруженных в воспоминания о 1970-х годах. Симптомы — высокая прическа, темные очки, туфли на платформе и яркий грим. Психиатр должен с помощью современной техники гипноза убедить пациента, что его наряд вышел из моды.

Волосы в носу вырастают из-за привычки снисходительно хмыкать на тех, кто ниже пациента по своему социальному положению. У больных торчит из носа такой куст волос, что на нем вполне мог бы свить гнездо аист. Медсестра должна приготовить отвратительное питье, препятствующее росту волос.



Разбитое сердце. Пациент убежден, что есть кто-то моложе, стройнее и богаче, и этот кто-то... и этому кому-то... (далее следуют рыдания). Симптом — пациент часами рвет фотокарточки. Лечение - два хирурга вскрывают грудную клетку и осторожно, не дыша, чинят сердце.

Аппендицитом страдают пациенты, поглощающие фрукты вместе с косточками. Симптом - больной старается залезть на стенку. Два опытных хирурга должны в операционной удалить аппендикс.

Желеобразность может быть вызвана диетой, богатой желатином, а также интенсивными занятиями шейпингом. Пациент все время колеблется и часто падает. В лечебных целях пациента на некоторое время заливают в формовочный аппарат в специальном кабинете.

Железные легкие возникают из-за вдыхания городского смога. Такой больной может выдыхать огонь и громко кричать под водой. Необходима операция.

Горячая кровь появляется у пациентов, часто становящихся объектом шуток и розыгрышей. Красная жидкость в сосудах пациента испаряется при контакте с одеждой. Решить эту проблему может психиатр, способный успокоить пациента.

King complex — мания величия. Дух короля вселяется в мозг пациента, больной надевает яркую замшевую обувь и ест чизбургеры. Прихиатр должен продемонстрировать пациенту, как нелепо он выглядит.

Медицинские кабинеты

Кабинеты диагностики (diagnosis)

Чем просторнее кабинет и чем больше в нем вещей, тем авторитетнее чувствует себя врач.

Терапевтический кабинет (GP's office). Здесь пациенты получают первую консультацию. Пациент идет сюда, чтобы узнать, какая у него болезнь.

Терапевт направляет пациента или в другие диагностические кабинеты, или в кабинет, где пациента можно вылечить. В терапевтическом кабинете может принимать любой врач. Необходимая обстановка - письменный стол (desk), картотека (filing cabinet), стул (chair).

Кабинет общей диагностики (general diagnosis). Здесь производят более точную диагностику. Отсюда больного снова направляют к терапевту для изучения результатов проведенного здесь обследования. В кабинете общей диагностики может принимать любой врач. Обстановка - ширма (screen), тележка (crash trolley).

В ***психиатрический кабинет (psychiatric)*** направляют пациентов с нарушениями психики. В этом кабинете должен работать врач-психиатр. Психиатр может поставить диагноз и приступить к лечению, если это в его компетенции. Обстановка: ширма, кушетка (couch), кресло (comfortable chair).

Палата (ward) используется и для лечения, и для обследования. Сюда направляют пациентов в послеоперационный или предоперационный период. В процессе диагностики пациенты находятся здесь под наблюдением мед-сестры. Обстановка: письменный стол и кровать (bed).

В ***рентгеновском кабинете*** делают снимки внутренних органов (чтобы врачи могли разобраться в болезни пациента). В рентген-кабинете может работать любой врач. Важно

своевременно ремонтировать оборудование для рентгена. Обстановка — рентген-аппарат, радиационный щит.

Кабинет кардиографии (cardiogram). Здесь пациентам устанавливают диагноз и при необходимости, перед тем как отправить обратно в терапевтический кабинет, ставят их на учет.

В кабинете кардиографии может принимать любой врач. За оборудованием необходимо следить. Обстановка - электрокардиограф (cardio), ширма.

Еще одно устройство для тщательного обследования — ***сканер***. Затем пациенты идут в кабинет терапевта, чтобы получить направление на лечение. В кабинете сканирования может работать любой врач. Не забывайте поддерживать технику в хорошем состоянии. Обстановка - сканер, панель, ширма.

Анализ крови — одна из составных частей диагностики пациентов. Аппарат проверяет состав крови пациента, обнаруживая нарушения. В этом кабинете может принимать любой врач. Это оборудование также требует своевременного ремонта. Обстановка - анализатор крови.

Ультразвуковое исследование - наилучший метод диагностики, но он требует дорогого оборудования. В кабинете УЗИ может принимать любой врач. За оборудованием нужно следить. Обстановка — аппарат УЗИ.

Помещения, предназначенные для лечения (treatment)

О возможности лечения в ***психиатрическом кабинете*** и в ***палате*** было сказано выше, в разделе, посвященном диагностике.

В ***операционной (operating theater)*** лечат от множества болезней. Операционная должна быть просторна и оснащена всем необходимым оборудованием. При планировке больницы обязательно размешайте операционную рядом с палатой. Для работы в операционной требуются как минимум два хирурга. Обстановка - смотровое рентген-окно (x-ray viewer), умывальник (sink), операционный стол (operating table), ширма (surgeon screen).

В ***фармацевтический кабинет*** (pharmacy cabinet) приходят пациенты, для лечения которых требуется лекарство. Так как разрабатывается всё больше и больше медицинских препаратов, в этот кабинет идет постоянно увеличивающийся поток людей. Позже вам может понадобиться еще один такой кабинет. В кабинете фармацевтики должна работать медсестра. Обстановка - бюро фармацевта (pharmacy).

В ***клинике надувания (inflation clinics)*** лечат пациентов с таким серьезным заболеванием, как раздутая голова. Раздутую голову прокалывают и опять надувают до нужных размеров. Для надувания пациентов подходит любой врач. Аппарат надувания надо постоянно поддерживать в рабочем состоянии. Обстановка — надуватель (inflator).

Пациентов, которым в терапевтическом кабинете поставили диагноз ***«длинный язык»,*** посылают в соответствующую ***клинику (slack tongue clinic).*** При помощи сложного механизма врач укорачивает язык, возвращая тем самым пациента к нормальной жизни. В клинике укорачивания языка может принимать любой врач. Обстановка — языкорезка (постоянно поддерживайте ее в рабочем состоянии).

В ***клинике лечения переломов*** установлен аппарат для снятия гипса, оснащенный лазерами. Здесь должна работать медсестра. Оборудование (сниматель гипса) нуждается в регулярном ремонте.

Клиника восстановления волос принимает пациентов, страдающих от сильного облысения. Врач управляет аппаратом, который быстро усеет лысину пациента новыми волоса-



ми. Здесь может принимать любой врач. Оборудование этой клиники надо своевременно ремонтировать. Обстановка - оволоситель, панель.

Клиника дезактивации занимается пациентами, получившими повышенную дозу радиации. Используется современное оборудование, обдающее пациента дезактивирующим потоком. Обстановка — панель, дверь.

В ***клинике желеобразности*** пациентов помещают в аппарат формовки. Здесь может работать любой врач. Оборудование нужно вовремя ремонтировать.

Клиника электролиза предназначена для излечения пациентов, больных волосатостью. Здесь может работать любой врач. Аппарат нужно время от времени чинить. Для работы необходимы панель и аппарат электролиза.

Клиника ДНК. Здесь лечат пациентов, в ДНК которых попали коды инопланетян. Аппарат восстановления ДНК - очень сложный механизм, поэтому (!) имеет смысл поставить в этот кабинет огнетушитель. Не забывайте периодически ремонтировать дорогостоящее оборудование. В этой клинике должен работать врач с квалификацией исследователя. Обстановка — панель, аппарат восстановления ДНК.

Вспомогательные помещения (facilities)

Комната персонала (staffroom) предназначена для отдыха ваших сотрудников. Обстановка: диван (sofa).

Туалет (toilets) - совершенно необходимое помещение. Если посетителей много, поставьте побольше кабинок (toilet) и рукомойников (sink).

В ***лаборатории (research dept)*** изобретают медикаменты и оборудование, а также совершенствуют их. Наличие лаборатории позволяет больнице расширить круг обслуживаемых пациентов.

Здесь должен работать врач с квалификацией исследователя. Обстановка лаборатории - письменный стол, картотека, аппарат для вскрытия (auto autopsy).

Учебный кабинет (training room) поможет вашим практикантам и докторам получить дополнительные навыки и повысить квалификацию. Консультант, обладающий профессией хирурга, исследователя или психиатра, преподающий в учебном кабинете, может передать свои знания другому врачу. Врачи, которые уже имеют эти навыки, будут еще лучше применять их на практике после обучения в этом кабинете. Обстановка - проектор и стул.

«Сохранения»

В вашем распоряжении - восемь пронумерованных мест под запись. Использовать можно любое из них. Но получить потом какое-нибудь пояснение к каждому из «сохранений» невозможно. Советуем записывать на бумажке, что и под каким номером вы «сохранили».

TOMB RAIDER 2

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Enteractive
Жанр	аркада + приключения
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная среда - Windows 95 + DirectX 5.0 (есть на диске с игрой).
Процессор - Pentium 90 (рекомендуется Pentium 133).
Оперативная память - 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Необходимый объем на жестком диске - порядка 1 Мб для конфигурационных файлов и сохраненных игр.
Привод CD-ROM - четырехскоростной (рекомендуется восьмискоростной)
Игра занимает один CD.
Поддерживаются все основные 3Dfx-карты.

Перед вами - очередное приключение Лары Крофт, дамочки донельзя честолюбивой и азартной. Можно еще добавить эпитет «сексапильной», но тут возможны варианты: у меня, например, фигура Лары восторгов не вызывает. Впрочем, на вкус и цвет товарища нет.

Лара Крофт родилась в Англии в 1967 г. и получила аристократическое воспитание. Когда самолет, на котором Лара возвращалась с лыжного курорта, разбился в Гималаях, спасшейся юной аристократке пришлось освоить искусство выживания в пустыне, вдали от цивилизации. Жизнь ее изменилась навсегда. Обнаружилось, что высший свет Британии тяготит Лару. Она начала путешествовать, исследуя мир, оказавшийся огромным, иногда жестоким и опасным, но всегда интересным.

В новой игре Лара охотится за легендарным кинжалом Ксионом, в котором, по преданию, заключена сила дракона. Разумеется, кинжал вызывает нездоровый интерес не только у Лары, но и у целой толпы нехороших людей, которые стараются помешать нашей доблестной героине. Естественно, у них ничего не выйдет. Если, конечно, вы доиграете до конца...

Управление

Непосредственно во время игры, нажав Esc, вы можете вызвать экран снаряжения Лары. Для применения того или иного предмета подведите его курсорными стрелками <- и -> в центр экрана и нажмите **Enter**. Если же хотите вызвать основное меню, используйте клавиши и .

Вы сможете уточнить управляющие клавиши, вызвав меню «Controls» (в самом начале игры или же в основном меню). А в нашем описании ограничимся отдельными моментами.



Длинный прыжок с повисанием на руках нужен для преодоления особо широких провалов. Чтобы выполнить его, подержите (вперед) + **Alt + Ctrl.**

Подтягивание на руках нужно для преодоления невысоких препятствий (например, выступов в скале). Выполняется следующим образом: встав вплотную к выступу, нажмите **Ctrl** + -> (вперед). Если же Ларе не хватает роста чтобы подтянуться, нажмите **Alt + Ctrl + ->** (вперед).

Под водой клавиши <-/-> служат для выбора направления движения, **а Alt** позволяет Ларе плыть. При этом в правом верхнем углу появляется голубая полоска - показатель наличия воздуха в легких Лары. Как только воздух подойдет к концу, она начнет задыхаться и может умереть.

Оружие и снаряжение

Арсенал у Лары заметно вырос. Судите сами.

Пистолеты (Pistols) - старое, доброе средство. Убойная сила мала, зато боезапас не ограничен и скорострельность приличная. Наведение пистолетов, как, впрочем, и остальных видов оружия, производится автоматически при появлении врага.

Дробовик (Shotgun) - тоже наш с вами добрый знакомый. Скорострельность мала, а вот убойная сила - неплохая. Против одиночных врагов применяйте дробовик на коротком расстоянии (тогда все дробины попадут в цель), а в группы врагов стреляйте со среднего расстояния, чтобы дробины успели разлететься и каждый из неприятелей получил свою порцию.

Auto-Mags - еще один вариант пистолетов. Убойная сила достаточно велика. Так что применяйте это оружие против групп или отдельных врагов, стоящих на расстоянии.

Ружье для подводной охоты (Harpoon Gun) — имеет не очень большую убойную силу. Гарпун не столько ранит, сколько тормозит врагов, давая вам возможность унести ноги. К тому же, гарпун слишком долго перезаряжается. Ну и последний недостаток: стрел для этого ружья попадется очень мало.

Пистолет-пулемет «Узи» (Uzi) - вещь классная, что и говорить. **В** первом **Tomb Raider** «Узи» был лучшим оружием, да и во второй игре он остается весьма эффективен. Старайтесь сохранить патроны для разборки с «боссами».

Гранатомет (Grenade Launcher) - вешица для любителей попортить чужую частную собственность. Однако применение этого оружия сопряжено с некоторыми трудностями: гранаты взрываются только после того как зарядятся, а заряжаются они, пролетев по воздуху метров эдак десять. В связи с этим пользуйтесь гранатометом только тогда, когда враги стоят от вас на приличном расстоянии. В общем, оно и к лучшему: взрывная волна от гранат способна в два счета прикончить Лару. Никогда не приближайтесь к месту падения гранаты, пока та не рванет.

Штурмовая винтовка «М-16» - прекрасное оружие. Она настолько сильна, что у вас будут чесаться руки применить ее, но крепитесь: «М-16» здорово выручит вас на последних уровнях игры.

Кроме оружия, у Лары есть еще снаряжение. Перечислим составляющие его предметы.

Аптечки бывают большие и маленькие. Их задача - восстанавливать здоровье нашей героини, подорванное в результате происков врагов эмансипации.

Секундомер (Stopwatch) заменил собой тот идиотский компас, который так морочил игро-*МАНАМ* головы в первой части игры. Секундомер показывает, сколько времени вы затратили на прохождение уровня, какое расстояние прошли, сколько секретов нашли и т. п.

Световые шашки (Flares) не наносят врагам никакого вреда, но зато освещают темные места. Лара может подниматься по лестнице, держа зажженную шашку в руке.

Советы

В этой игре у Лары много врагов-людей. А значит, в нее будут стрелять. И подчас — из весьма приличных калибров. В связи с этим, с одной стороны, рекомендую вам не поддаваться искушению и приберечь особо мощное оружие для разборок с главными врагами. Но есть и оборотная сторона медали: нередко бывает важно прикончить какую-нибудь верткую личность за кратчайшее время. Иначе эта личность сама вас прикончит. Лично я пользовался таким правилом: штурмовая винтовка «М-16» предназначалась у меня для «боссов», пистолет-пулемет «Узи» и гранатомет применялись против большого скопления врагов, а всё остальное оружие расходовалось по мере надобности «на мелочи».

Кстати, из этих мелких врагов отдельного слова заслуживают рабочие с гаечными ключами, которых вы встретите в эпизоде «Offshore Rig». Эти мерзавцы имеют пренеприятнейшую способность лазить по лестницам и преследуют Лару, куда бы она не попыталась скрыться.

В схватках с большими скоплениями врагов не забывайте время от времени отпускать клавишу стрельбы. Дело в том, что Лара автоматически прицеливается в первого замеченного врага и начинает поливать его свинцом, не обращая внимания на всех других. Ваш противник, может быть, давно помер, а вы по-прежнему палите в него. Если же отпустить клавишу. то Лара вновь прицелится в ближайшего видимого ею врага.

Вовремя заметить врага, нападающего с воздуха, нередко помогает его тень, скользящая по земле.

Ларе придется иметь дело со всякой пакостью в подводном мире. Хотя она может пользоваться гарпунным ружьем, старайтесь не драться под водой. Всплывите, вылезьте на сушу — там вы сможете приготовить более сильное оружие. Ведь гарпун Лара перезаряжает очень медленно, да и «патронов» к нему всегда маловато. Тем не менее, не жалейте гарпун: точное попадание может сильно притормозить вашего врага — и Лара сумеет добраться до суши целой и невредимой.

Прохождение

Первый эпизод. Великая Стена - the Great Wall

Очередное приключение Лары начинается в долине у подножия Великой Китайской стены. Идите вперед, войдите в воду. Далее сверните налево, выйдите из воды, заберитесь на каменный выступ. Внизу должен появиться тигр - достаньте пистолеты и расстреляйте его.

Перепрыгните на соседний выступ. Идите по нему вперед, пока не упретесь в новый выступ. Подтянитесь на руках, заберитесь на выступ, повернитесь на 180 градусов. Во время поворота можно краем глаза заметить нечто вроде каменного козырька. Ваша задача - запрыгнуть на него (это можно сделать только с разбега).

Продолжайте потихоньку подниматься все выше и выше. Когда окажетесь на самом верхнем выступе, выньте пистолеты и подойдите к краю. Пусть Лара слегка повернется — при этом она прицелится в еще одного тигра. Внимательно осмотритесь - и заметите еще один каменный козырек, на котором лежит нечто серое (козырек расположен немного ниже вас). Эта серая штука - **секретная статуя дракона.** Хотите пройти к нему? Тогда перепрыгните на козырек, потом снова доберитесь до выступа, на котором стояли (вам придется несколько раз подтягиваться).

Теперь нужно перепрыгнуть через пропасть на другой выступ, которого не видно (он находится с другой стороны по отношению к выступу, на котором стоит статуя дракона). Чтобы

увидеть этот выступ, подойдите к краю и несколько раз повернитесь в разные стороны. Прыгать надо с разбега. И не забудьте ухватиться руками за каменный край, иначе ничего не получится.

Поднимитесь в полуразрушенное сооружение. Внутри него наступите на железную решетку. Она откроется - и вы упадете в воду. Выйдите из воды, взойдите на выступ и оттуда с разбегу прыгните к нише с рычагом. Дерните за рычаг - и откроется дверь (иногда приходится дергать несколько раз). Достаньте пистолеты и идите в открывшуюся дверь. На выходе на вас нападут три вороны. Убейте их (может быть, придется маневрировать, прыгая в сторону).

Идите вперед. Вы увидите сторожевую башню. Но дверь в нее закрыта, так что просто спрыгните в трещину в стене.

Вы упадете в воду. Нырнув, вы увидите пещеру, в которой лежит ключ от сторожевой башни. Осторожно: всплыв, вы увидите, что к воде подошел тигр. Дождитесь, когда он отбежит немного в сторону, потом вылезьте из воды и прикончите его. Потом пройдите к зеленому холму, заберитесь наверх - и вы сможете подтянуться на стену. Воспользовавшись выуженным из воды ключом, откройте дверь в сторожевую башню.

Сразу отскочите назад и выхватите пистолеты. За дверью вас поджидает веселая компания здоровенных пауков. Расстреляйте их. Найдите лестницу и поднимитесь наверх. Там вас поджидает последний паук. Прикончив его, возьмите ржавый ключ. Спуститесь по лестнице вниз.

Откройте ключом дверь и идите вперед, приготовив пистолеты. Вскоре перед вами появится комната, в которой лежит скелет. Вещички рядом со скелетом вы подберете потом, а пока займитесь пауками, которые с большим энтузиазмом нападают на вас у входа. Взяв вещи скелета, пройдите к большому квадратному камню. Потяните его на себя - это откроет проход. (Интересно, какие у Лары должны быть мышцы, чтобы сдвинуть эдакую махину? И как при этом она умудряется сохранять фигуру леди, а не «девушки с веслом»?) Войдите в проход и соскользните вниз. Вы окажетесь у края небольшого водоема.

Тут я рекомендую сохранить игру. Надо бежать, но для начала подпрыгните и ухватитесь за своеобразный «карниз» слева над водой. По этому «карнизу» на руках минуйте отверстия в стенах, откуда с завидным постоянством вылетают острые диски. Потом упадите вниз и выбирайтесь из воды. Те, кто не любит прыгать, вообще говоря, могут миновать эти стреляющие пакости, и не хватаясь за «карниз». Им просто нужно соскочить в воду и маневрировать между острыми дисками.

Выбравшись из воды, приготовьтесь к самому сложному. Бегите вперед по проходу, не останавливаясь. Часть пола (вы ее легко заметите) имеет неприятное свойство проваливаться под вами, но не сразу, а по прошествии некоторого времени. Выскочив из прохода, сразу поверните направо и бегите вперед к следующему проходу. За вами покатятся два огромных камня. Нужно успеть добежать до острых кольев, остановиться перед ними и перепрыгнуть их. Далее соскользните вниз, прыгните налево и возьмите немного патронов.

С двух сторон на вас начнут надвигаться стены. Не мешкая, бегите к выступу, подтянитесь и снова бегите вперед. Перед вами — острые мечи, энергично рассекающие воздух. Перепрыгивая их, не тормозите: пол проваливается под вами. Когда будете прыгать через последний меч, повернитесь в воздухе налево. В этом случае вы приземлитесь рядом со **вторым секретом** (еще одна статуэтка дракона, на этот раз из нефрита). Успейте схватить ее и бегите в следующий проход, ведь стены уже надвигаются на вас. В следующем проходе вам опять придется преодолевать проваливающийся пол. Что касается надвигающихся стен, то просто держитесь правой стороны.

В конце прохода нужно будет съехать по наклонной плоскости. Внизу не мешкайте: вас хочет раздавить очередная стена. Быстро встаньте на проваливающийся пол (он отличается по цвету) - и упадете в пещеру.

Вот теперь можно перевести дух (и заодно сохранить игру). Идите вперед. Вы увидите две круглые штуковины, перед которыми на земле лежит маленькая аптечка. Круглые штуковины - это нечто вроде ножей, так что не соприкасайтесь с ними. Подойдя маленькими шажками, подберите аптечку, а потом пробегите мимо круглых ножей, приготовьте пистолеты и выбегите в следующий зал. Повернитесь направо, там ползает паук.

Теперь идите к веревке, протянутой над пропастью. На этой веревке закреплена ручка, держась за которую, Лара может переехать на другую сторону. Но до этого еще далеко: стоит вам подойти к веревке, как появится несколько пауков, с которыми придется расправиться.

Далее можно действовать двумя способами. Если хотите найти третий секрет (золотую статуэтку дракона), нужно подойти к краю обрыва. Повернитесь к обрыву спиной и нажмите ↓ + **Ctrl** - Лара ухватится за край обрыва и повиснет на руках. Таким образом вы сможете посмотреть вниз. Найдите выступ, покрытый мхом (светло-зеленого цвета). Упадите на него, затем подпрыгните и ухватитесь руками за край трещины в скале. Вися на руках, передвигайтесь вправо. Потом, когда трещина станет достаточно широкой, подтянитесь и заберитесь в нее. Идите вглубь. Там вы найдете еще несколько световых шашек. Дальше вы увидите лестницу, по которой можно спуститься. Выходите на открытое пространство. Скоро вы услышите грохот: это бежит тиранозавр (T-Rex). Бегом вернитесь в проход с лестницей. Тиранозавр туда пройти не сможет - вот вам и прекрасная возможность прикончить его. Возьмите статуэтку - и явится второй тиранозавр. Снова забегите в проход и оттуда расстреляйте супостата. Покончив с ним, вернитесь на вершину каньона.

Подойдите к веревке, которая протянута через пропасть, схватитесь за рукоятку и переправьтесь на другую сторону. Там на вас нападут два тигра. Уложите их, применив дробовик на коротком расстоянии. Два выстрела - и тигр готов.

Идите вперед, подойдите к двери.

Второй эпизод. Венеция - Venice

Лара в Венеции, прекрасном городе, знаменитом своей архитектурой и каналами. Кстати, каналы еще сыграют свою роль в предстоящих вам с Ларой испытаниях.

Начинаете вы в проходе с одним выходом. Раз он один, туда и идите, только сначала приготовьте пистолеты. Стреляйте в собаку, все время отступая в проход: за ним расположена площадь, над которой нависает балкон. А по балкону бродит охранник, который будет обстреливать вас. Когда вы его прикончите, он выронит ключ. Но доберетесь до ключа вы не скоро. Идите вперед. Вам предстоит уложить еще одну собаку и мужика с дубиной.

Закончив с ними, выходите с площади. Вы окажетесь у канала. Нырните в воду и под водой заплывите за большие двери в стене. Вынырните на поверхность. Видите катер? Можно залезть в него и немного покататься, но ворота вы пока открыть не сможете. Нужно нажать на включатель на стене. Тогда откроется дверь в доме, в котором вы еще не побывали.

Нажав на выключатель, снова нырните в воду и вернитесь на берег канала. Войдите в дверь (она одна, не пропустите). Возьмите световые шашки со стола и нажмите выключатель на стене. В потолке откроется люк, и вы сможете подняться по лестнице на второй этаж. Там снова нажмите на включатель - и сможете подняться на следующий этаж. На крыше расстреляйте из пистолетов окна и запрыгните в одно из них (то, которое рядом). Далее пройдите немного по холлу и вылезьте из второго окна. Проделайте несколько прыжков и доберитесь до балкона, на котором лежит убитый вами охранник. Возьмите у него ключ.

Вернитесь в холл и пройдите через дверь (вы открыли ее выключателем в комнате с лодкой). Убейте собачку и найдите включатель, который открывает дверь, расположенную высоко в стене на противоположной стороне канала. Вернитесь к трупу собаки и расстреляйте окно. Разбегитесь и допрыгните до навеса на противоположной стороне. Подтянитесь, а затем прыгайте с навеса на навес, пока не доберетесь до навеса над дверью. Запрыгните внутрь и нажмите включатель, который откроет ворота на канале (вы их еще не видели).

Нырните в воду, вернитесь в зал с катером и отоприте ворота. Не спешите лезть в катер, а снова нырните в воду и вернитесь на берег канала. Там появился новый враг. Выберитесь на берег, убейте его и возьмите у него «Auto-Mags». Теперь можно вернуться к катеру, забраться в него и - полный газ. Ворота впереди вы уже открыли.

Миновав эти ворота, остановитесь и выйдите из катера. Зажгите световую шашку — и увидите проход справа. В конце этого прохода вас поджидает **первый секрет.** Возьмите статуэтку каменного дракона, спрыгните вниз и убейте там крыс. Повернувшись, вы увидите лестницу. Далее идите направо, в конце снова повернитесь направо и спрыгните в воду. Прогуляйтесь - и найдете патроны для «Узи». Возьмите их и вернитесь к своему катеру.

Зажгите световую шашку и двигайтесь вниз по темному каналу. За порогами вы можете нырнуть в озерцо и найти там **второй секрет** - золотую статуэтку дракона.

Снова сядьте в катер. Плывите по каналу, пока не окажетесь в огромном подземном зале со множеством колонн. Придерживайтесь левой стороны. Увидели выступ? Выпрыгните, убейте неподалеку крысу, затем расстреляйте окно. Привлеченный шумом, появится охранник. Пристрелите и его, возьмите у него патроны, вернитесь и сядьте в катер. Плывите к большим металлическим дверям, а миновав их, остановитесь.

Выпрыгните из катера и плывите к причалу. Далее заберитесь в разбитое окно. Войдите в комнату, нажмите на включатель и прихватите патроны для дробовика. Вернитесь на причал. Обратите внимание на закрывшиеся двери. Поднимитесь по лестнице. Уровень воды, а вместе с ним и ваш катер, поднялись. Нырните в воду и нажмите под водой включатель, который откроет следующие двери. Всплыв, заберитесь в катер и продолжайте путь.

Чтобы избежать ненужных ранений, держитесь левой стороны. Остановитесь рядом с гондолами (знаменитыми прогулочными лодками), выйдите из катера и заберитесь на причал. Влезьте на ящик, прыгните и схватитесь за навес. Подтянитесь и идите к правому краю навеса. Оттуда прыгните к дорожке, которая находится наверху. Там вам придется прикончить собаку и бандита. Осмотритесь — и увидите ниже и впереди еще одного бандита, охраняющего катер. Этот катер понадобится вам, поэтому ликвидируйте охранника. Потом повернитесь направо и отправляйтесь во двор.

Психа, набросившегося на Лару, придется быстренько успокоить. Подберите стальной ключ, лежащий рядом с трупом. Пройдите в дверь, упадите в яму и нажмите там рычаг. Где-то на этом уровне откроется дверь, а вы услышите звук приближающихся шагов. Поскорее вылезьте из ямы и прикончите подошедшего охранника. Возьмите у него патроны. Вернитесь к своему катеру и протараньте им гондолы.

Дальнейшее ваше продвижение затрудняют подводные мины, срабатывающие только при приближении лодки. К счастью, у вас два катера. Нацельте тот катер, на котором вы сейчас находитесь, на мины, разгонитесь и выпрыгните из катера. Выберитесь на причал, возьмите у мертвого охранника патроны для «М-16». Железная дверь впереди закрыта, вам нужен ключ. Заберитесь в новый катер и вернитесь в ту часть канала, которая подняла ваш катер на этот уровень.

За левым углом вас поджидает охранник. Выйдите из катера и ликвидируйте его. Возьмите патроны, вернитесь на катер. Двигаясь вдоль канала, протараньте гондолы, которые увиди-

те. Немного дальше есть дверь, из которой выйдет охранник с дубинкой. Уложите его. Войдите в темную комнату, убейте там крыс и нажмите кнопку, которая откроет дверь в другой части этого уровня.

Перед тем как сесть в катер, посмотрите наверх. Там вы увидите окна. Запрыгните на выступ и оттуда расстреляйте окна. Заберитесь в комнату и возьмите с кровати третий секрет (нефритового дракона). Вернувшись в катер, разверните его. Вам нужно плыть по узкому каналу, который вы миновали ранее. Держитесь левой стороны. Этот канал пересекается с другим, большим, в котором вы увидите ту самую дверь, что открыли несколько минут назад. Как только вы пройдете ее, она захлопнется. Из озерца достаньте железный ключ, поднимитесь по лестнице и убейте собаку и ее хозяина. Возьмите аптечку и нажмите на включатель. Появится нехороший паренек, которого вы сможете убить или через щель между дверью и стеной, или же в обратном прыжке во время падения в воду.

Потом вернитесь в катер и отправляйтесь в то место, где добыли второй катер. Теперь у вас есть ключ к двери, за которой вам придется совершить очередное убийство. Нажмите на открывающий следующую дверь выключатель под окном. Вернитесь на катер и проследуйте по каналу обратно. Минуйте арку, на которой стоял тип, охранявший второй катер. Держитесь левой стороны - и вскоре вы увидите справа открытую дверь. Проплыв в нее, так разверните катер, чтобы его нос был направлен точно на трамплин (наклонная дорожка), который расположен немного левее.

Выйдите из катера и войдите в дверь. Уложите очередного охранника и возьмите его патроны. Нажмите на включатель — и откроется последнее препятствие на этом уровне. Сохраните игру: вам предстоит испытание на время. Секундомер включится, как только вы сядете в катер.

Разгоните катер и перепрыгните трамплин. Сразу же дайте задний ход (иначе вы не сможете резко повернуть налево в большой канал). Дальше - резкий поворот направо в маленький канал с открытыми воротами. На пересечении еще раз поверните направо и гоните к выходу.

Третий эпизод. Логово Бартоли - Bartoli's Hideout

Выйдя из катера, обойдите дом и нажмите на рычаг. Войдите в открывшиеся двери, всех убейте, расстреляйте окна, убейте собак. Идите вглубь двора и возьмите предметы.

Идите в проход. Чтобы избежать мечей статуй, рассчитайте время и проскользните, когда мечи будут подняты. В конце прохода зажгите световую шашку — и вы увидите включатель, открывающий дверь у канала.

Пробегите мимо охранников. В большой комнате найдите покосившийся ящик. Повернитесь спиной к наклонной плоскости ящика, прыгните назад, потом вперед и схватитесь за навес. Подтянитесь и идите налево. Вытяните каменный блок. Спрыгните вниз на пол. Встаньте под навесом в том месте, откуда вытащили каменный блок. Подпрыгните и подтянитесь. Повернитесь и с разбегу запрыгните на балкон на противоположной стороне. Подойдите к стене с рисунком и заберитесь в окно.

Влезьте на выступ, повернитесь направо, запрыгните с разбегу на навес. Успейте зацепиться, когда начнете скользить. На руках двигайтесь налево. Подтянитесь, запрыгните на выступ на противоположной стороне канала, повернитесь налево и с разбегу запрыгните на еще один выступ. Вам придется схватиться руками, потом подтянуться. Повернитесь и прыгните к навесу на противоположной стороне канала. Повернитесь лицом к открытой двери, сделайте прыжок с места и в воздухе нажмите Ctrl - вы окажетесь в двери. Успейте убить собак, иначе они вас сбросят вниз.

Пройдите наверх, войдите в комнату. В левом углу - включатель. Вернитесь в предыдущую комнату, там открылась дверь. Выйдите на балкон, возьмите там патроны и первый секрет. В комнате с выключателем расстреляйте окно. Спуститесь вниз и расстреляйте следующее окно. Пролезьте в него. Убейте всех. Найдите в одной из комнат камин. Нажмите на него дважды и идите в потайной ход.

Идите наверх. Поверните направо, спрыгните в воду. Вылезьте на деревянный настил.

Прыгнув с разбега, приземлитесь на платформе. Дальше сделайте два прыжка с места (на следующие две платформы). Если загоритесь, прыгните в воду.

Откроется дверь. Убейте врагов, заберитесь на покатый ящик, запрыгните на канделябр. Прыгните направо, нажмите включатель (откроется дверь позади пламени внутри камина). Снова запрыгните на канделябр, потом на следующий. Оттуда запрыгните еще на один выступ справа и нажмите там включатель. На стене откроется картина, за которой лежит ключ от библиотеки.

Снова влезьте на канделябр и доберитесь до самого верха. Убейте крыс. Идите туда, откуда они вылезли. Запрыгните на выступ справа. Далее прыгните к деревянному полу с кирпичами. Залезьте на кирпичи, идите налево, допрыгните до очередного включателя. Когда опустится канделябр, вы сможете подобраться к ключу от библиотеки.

Когда вы его достанете, выходите через подоконник и идите направо. Внизу пожар - прыгайте осторожно, чтобы попасть в воду, а не в огонь. Под водой нажмите включатель, проплывите в открывшуюся дверь. Поверните направо и всплывите. Рядом с вами - дверь в библиотеку, а слева в полу - расщелина. Зажгите световую шашку и идите в лабиринт.

Поверните направо и за угол. Плывите в большую дырку, потом - в маленькую расщелину. На выходе из нее поверните вправо, найдите еще одно отверстие. Заплывите в него и сразу поверните налево: вы найдете гранаты. Плывите дальше - и найдете **второй секрет.** Нажмите рядом включатель. Пройдите в открывшуюся дверь, потом вернитесь к двери в библиотеку (попробовав вылезть тут, вы сгорите).

Войдите в библиотеку, пройдите в большие двери и поднимитесь по книжному шкафу слева. Теперь прыгните и нажмите включатель. Идите в открывшуюся дверь. Поднимитесь по книгам слева, прыгните к окну, потом повернитесь налево и залезьте вверх. Расстреляйте окно, прыгните на подоконник. Из окна слезьте на навес. Далее запрыгните на крышу напротив вас. С этой крыши запрыгните с разбегу на кирпичную стену (не перелетите ее!).

Сохраните игру. Стоя на стене, повернитесь и идите в сторону спуска. Повернитесь так, чтобы на вас смотрело здание на противоположной стороне канала. Разбегитесь и прыгните. Успейте схватиться за нижнюю часть крыши. Залезьте на крышу и идите к трубе. Чуть отойдите от края крыши и прыгните на выступ. Подтянитесь и зайдите за стену. Вы увидите озерцо и пару «Узи».

Спрыгните рядом с хижиной, возьмите со стола «Detonator Key» и идите к двери. Она откроется автоматически. Вернитесь в главную комнату библиотеки. Там на стене есть включатель. Нажмите его и пройдите в открывшуюся дверь.

Не используйте пока «Detonator Key». Лучше залезьте на кирпичную стену и идите влево. Два раза подтянувшись, вы окажетесь у наклонной крыши. Расстреляйте стекло и возьмите с постели **третий секрет.** Спрыгните в воду, плывите к низкой кирпичной стене. Заберитесь на нее и воздействуйте на ящик «Detonator Key». Здание взорвется.

Заберитесь на кирпичную стену. Доберитесь до самого верха разрушенного здания и пройдите по дорожке к концу этого эпизода.

Четвертый эпизод. Оперный театр - Opera House

По окончании перестрелки спрыгните в воду, заплывите за здание театра и поднимитесь по лестнице. Дальше прыгайте и подтягивайтесь наверх, нажмите там включатель - и откроется дверь в крыше. Потом поднимитесь по лестнице, с выступа прыгните на другой выступ (на противоположной стороне). Выполнив серию прыжков, вы должны добраться до покатой крыши.

Запрыгнув в отверстие в этой крыше, возьмите красивый ключ. Далее поднимайтесь по ступеням на самый верх. Оттуда доберитесь до того выступа, с которого вы попали на покатую крышу. Повернитесь так, чтобы перед вами было маленькое строение слева. Не прыгайте в отверстие на крыше: внизу - битое стекло. Вместо этого прыгните на склон возле правой стены. На руках доберитесь до ровного участка слева. Встаньте спиной к стене, прыгните на покатую крышу. Начав скользить вниз, схватитесь руками за край. Вы окажетесь перед окном. Упадите вниз и тут же снова схватитесь руками, чтобы уцепиться за подоконник. Подтянитесь, расстреляйте окно и пройдите внутрь. Чтобы миновать стекло, идите медленно. Пройдите комнату, поднимитесь по лестнице, откройте красивым ключом дверь.

Крыша впереди - проваливающаяся. Сначала сделайте прыжок с места. После приземления (на первом проваливающемся участке) - бегите. Потом (на третьем проваливающемся участке) сделайте прыжок (с разбега). В самом конце снова прыгните с разбега и схватитесь за выступ. Подтянитесь и идите на крышу здания оперы.

Перебейте всех, потом идите к раскачивающемуся ящику. С разбегу прыгните, схватитесь и подтянитесь на выступ справа от этого ящика. Зажгите световую шашку, спрыгните вниз. Поверните рычаг слева от коробки - и откроются три двери. Поднимитесь наверх, убейте врагов, спрыгните в открывшуюся дверь в крыше.

Внизу есть два включателя. Правый пока что бесполезен. Нажмите левый - и откроются двери; пройдите в них. Пробегите через зал, включите камень-ловушку. Чтобы его избежать, встаньте у включателя на стене. Потом нажмите включатель и поднимитесь по лестнице. Потом лезьте по воротам, пока не доберетесь до отверстия, которое было закрыто.

Спрыгните. Когда будете драться здесь с врагами, не заходите под мешок с песком, держитесь от него подальше. Обратите внимание на включатель, в котором кое-чего не хватает. Запомните это место (назовем его «А»), вы еще вернетесь сюда.

Идите по верхней дорожке к открытым дверям. Мешок с песком упадет - и вы сможете посмотреть вниз. Немного отступив и прыгнув, вы окажетесь на маленьком выступе. Потом спрыгните вниз. В темноте на втором уровне (если считать сверху) засел мужичок с ружьем. Убейте его, не то он будет стрелять вам в спину. Потом спуститесь на самый низ и заберитесь на ящик рядом со стеной, что напротив сцены. Запрыгните на дорожку. Минуя сломанный пол, доберитесь до стены с занавесями.

Идите к краю, прыгните вперед, подтянитесь и убейте охранника. Теперь вернитесь на первый этаж. Пробегите вдоль задней стены, чтобы включить два камня-ловушки. Идите в воду. На сцену выйдет враг, не забудьте потом прихватить у него патроны для «Узи». Сбоку (откуда вылезла собака) есть маленькая ниша с включателем. Нажмите его - и откроются ворота в другом конце сцены.

Подойдите к воротам, прикончите врагов. Подпрыгните, подтянитесь на выступ, где было ограждение. Идите шагом (не бегите) сквозь стекло, потом поверните налево, с разбегу прыгните и схватитесь за край трещины в стене. На руках двигайтесь налево, подтянитесь, нажмите включатель (опустится доска).

С разбегу запрыгните на предыдущую дорожку и затормозите (не то сорветесь). Идите вниз по дорожке. С разбегу прыгните, ухватитесь и подтянитесь на руках на выступ слева. Прыг-

ните и подтянитесь еще раз. Повторяйте эти действия, пока не доберетесь до верха. Убейте крысу и воспользуйтесь для спуска раскачивающимся мешком: прыгните с места, когда первый мешок находится в крайнем положении. Прыгните мимо второго мешка на выступ. Там нажмите включатель, и еще один мешок упадет на сцену.

Осторожно идите к покатому склону, затем повернитесь и соскользните вниз, в самый последний момент схватившись за край. Подтянитесь, прыгните через дыру в полу и зажгите световую шашку. Идите по проходу налево, держась левой стены. Вы войдете в большую комнату с выступом и включателем слева от вас.

Справа - маленький подводный проход, в котором скрыт **первый секрет.** Возвращайтесь на выступ и нажмите включатель (откроется дверь над правой стороной сцены). Вернитесь назад, пока не окажетесь под дырой в полу сцены. Идите в большой проход в конце этой комнаты. Плывите вверх, держась правой стороны, - и вы найдете недостающую деталь для рычага на месте «А» (см. выше). Поднимитесь по лестнице через дверь, которую недавно открыли. Теперь вернитесь на место «А», вставьте недостающую деталь и включите лифт.

До **второго секрета** добраться непросто. Не заходя в лифт, подождите, когда он начнет спускаться. Заскочите в лифт, запрыгните на лестницу и поднимитесь в скрытое отверстие. Медленно пройдите по битому стеклу, возьмите второй секрет и нажмите включатель слева от вас. Идите дальше по битому стеклу, возьмите патроны для «Узи» во второй нише слева, затем пройдите в дверь, которую вы открыли. Вернитесь к лифту и спуститесь на нем вниз. Внизу нажмите включатель. Лифт поднимется - и вы сможете добраться до скрытого озерца. Нырните и плывите к воротам, затем поверните налево и по ступеням доберитесь до подводного зала. В углу этого зала лежит деталь (Curcuit Board), которая вам нужна. Вернитесь к воротам.

Идите налево и обойдите ворота. Найдите включатель и нажмите его - откроется боковая сторона клетки, и вы сможете всплыть и подышать. Вылезьте, убейте крыс, повернитесь, прыгните и схватитесь за выступ. Подтянитесь на следующий уровень. Потом снова прыгните и подтянитесь еще выше. Идите вдоль прохода, пока не увидите окна. Расстреляйте их. Спрыгните в комнату внизу, нажмите там включатель (откроется дверь).

По наклонному проходу соскользните вниз. В самый последний миг подпрыгните над вентилятором. Вы приземлитесь на выступе с ключом, который нужно взять. Заберитесь на самый большой камень, оттуда прыгните на склон. Далее идите к отверстию. Запрыгните в него и продолжайте идти, пока не окажетесь у края, Перепрыгните на другую сторону. Повернитесь и прыгните назад, чтобы миновать новый вентилятор. Повторите это еще раз для третьего вентилятора.

Посмотрите вверх, на темный район без вентиляторов. Прыгните вперед с края выступа, на котором стоите, ухватитесь, подтянитесь - и вы получите **третий секрет.** Учтите, что сзади статуэтки дракона есть-таки вентилятор, так что зажгите световую шашку и идите медленно. Вернитесь назад, повисните на руках, держась за край, и упадите на дорожку внизу.

Идите вниз по проходу, пока не увидите коробку, которую можно сдвинуть. Потяните ее на себя - и получите доступ к включателю. Нажмите его — и откроется дверь. Теперь приволоките коробку в уборную актеров под первые окна. Залезьте на коробку, расстреляйте окна и прыгните в них. Там есть еще одна коробка. Вытолкните ее - она упадет поверх той коробки, которую вы притащили раньше. Запрыгните на верхнюю коробку, а оттуда - в верхний ряд окон.

Настало время вернуться в комнату управления. Воспользуйтесь шахтой рядом с лифтом. Прыгайте и подтягивайтесь, пока не доберетесь до замка. При помощи ключа откройте двери и идите вперед (если ранее вы не включили камни-ловушки, будьте осторожны). Держи-

тесь рядом со стеной и идите к включателю, который откроет двери наверху лестницы. Войдите в комнату управления и примените деталь «Circuit Board», потом нажмите включатель (кое-что произойдет на сцене).

Вернитесь на сцену и убейте врагов. Войдите в дыру в стене. Видите ящики? Один ящик (маленький) можно двигать. Вытащив его, вы увидите проход. Войдите в него и нажмите включатель (на сцене опять кое-что произойдет).

Выйдите из этого района и залезьте на ящики. Доберитесь таким образом до белого выступа над сценой. Увернитесь от мешков с песком, потом осмотритесь. Видите сверху отверстие? Прыгните вперед, подтянитесь - и окажетесь в этом районе. Там нажмите включатель, который откроет дверь рядом с раскачивающимся мешком песка.

Встав на край отверстия, прыгните на покатый склон справа. Соскользните вниз и, держась правой стороны, пробегите мимо мешка с песком. Чтобы благополучно избежать контакта с раскачивающимся ящиком, повисните на руках, потом упадите на пол. Вскоре прибудет сам Бартоли. Быстрее всего его можно убить, если использовать дробовик. Идите на другой конец комнаты и влезьте на ящик, а оттуда доберитесь до комнаты, в которой расставлены коробки (она находится рядом с выходом). Нажмите на выключатель — и откроется дверь. Сядьте на самолет.

Пятый эпизод. В море - Offshore Rig

Всё оружие отобрали, да еще и в камере заперли... Ладно, будем выбираться. Не спешите нажимать на включатель — дверь-то откроется, но одновременно включится и секундомер. Поэтому сначала приготовьтесь. Тяните или толкайте ящики, чтобы очистить путь к двери. Когда вы сбежите из камеры, включится сирена и прибегут всякие пакостники. Первый появится слева. Нужно пробежать мимо него в ту сторону, откуда он пришел, увертываясь от его выстрелов и от ударов его дружка. Если все пройдет хорошо, выстрелы врага разобьют стекла окон - и вы сможете удрать через дыры.

Идите направо по узкой дорожке, нажмите кнопку на стене. Откроются двери ангара с самолетом. Заплыв туда, нажмите еще одну кнопку, которая отключит двигатели самолета. Вернитесь через разбитое окно, с разбегу прыгните и подтянитесь на двигателе самолета. Спуститесь в люк на самом верху самолета и подберите пистолеты.

Вернитесь обратно и перебейте всех врагов. Возьмите желтую карточку-ключ. Снова залезьте в разбитое окно. Теперь идите налево в комнату с водой. Нырните и нажмите включатель. Всплывите, глотните воздуха, нырните и проплывите в открывшийся проход. Сначала плывите налево, потом направо, потом — снова резкий поворот направо. Далее плывите в идущий вниз проход, держась как можно ближе к потолку (чтобы избежать подводного вентилятора). Возьмите статуэтку дракона **(первый секрет)** и вернитесь назад. Далее идите в комнату с замком, который открывает желтая карточка-ключ.

Войдите в следующую комнату, нажмите включатель (выключится сирена). Идите вверх по ступеням направо, поверните колесо. Откроется дверь. Идите дальше. Перед вами захлопнется дверь. Поверните колесо, откроется еще одна дверь. Там возьмите патроны и гарпуны *для* подводного ружья.

Войдите в комнату с койками, возьмите «Auto-Mags» с койки справа сверху. Идите в конец комнаты и с последней койки слева возьмите гарпунное ружье. Вернитесь ко входу в эту комнату и нажмите кнопку над койкой слева сверху. В потолке на противоположном конце комнаты откроется дверь. Бегите к койке справа сверху, залезьте на нее, подпрыгните, схватитесь и заберитесь в верхний проход.

Идите по проходу, соскользните по покатому склону, схватившись в последний момент за его край, по лестнице спуститесь на нижний этаж. Там используйте четыре ящика, чтобы избежать четырех ловушек. (Первый ящик сдвиньте налево мимо других, потом пододвиньте второй ящик к ловушкам и залезьте на первый ящик. Теперь вы сможете с разбегу допрыгнуть до лестницы.) Когда доберетесь до верха лестницы, поверните направо и убейте охранника, у которого есть красная карточка-ключ. Поднимитесь по лестнице и возьмите второй секрет.

Поднимитесь по ступеням и вернитесь в комнату с водой (вы там уже были). Теперь идите в комнату с рубильником, отключившим сирену. Поднимитесь по ступеням слева от этого включателя. Чтобы добраться до двери, которая открывается красной карточкой-ключом, нужно увернуться от катящихся бочек.

Пройдите в дверь и идите влево. Вас попытаются окружить рабочие. Убив их, вернитесь к площадке у входа. Повозитесь с коробкой (ее надо двигать с нескольких сторон). После этого вы сможете пройти на противоположную площадку, откуда с разбега можно прыгнуть к коробке, с которой вы манипулировали, а с нее - к отверстию в стене.

Идите по проходу к двери, которую открывает зеленая карточка-ключ. В этом же районе есть включатель и люк. Нажмите включатель — и пустой бак рядом с вами наполнится водой. Вернитесь и спрыгните вниз. Потом преодолейте бак с водой и идите вправо. Пройдите по трубам, затем поверните налево. Видите включатель? Он открывает люк в комнате с замком для зеленой карточки-ключа. Нажмите его, вернитесь в ту комнату и спрыгните в этот люк. Далее соскользните вниз.

Под водой притаились водолазы. Бегите направо и расстреляйте одного из них. пока он не нырнул. Если ничего не получится, нырните и приготовьтесь к неприятностям. Быстро плывите к колоннам (за вами уже увязался водолаз). Заберитесь на ближайший столб, используя ту сторону, на которой есть желтые полосы. Когда водолаз полезет за вами из воды, прикончите его.

На столбе рядом есть лестница, по которой можно добраться до дорожки вверху. Но перед этим вы можете взять **третий секрет:** он стоит у основания столба, на который вы вылезли, спасаясь от водолаза.

Поднявшись по лестнице, идите по дорожке, потом с разбегу перепрыгните провал. Подтянитесь, прикончите врага и получите свой любимый дробовик. Идите направо, а когда дойдете до центральной стеньг - поверните налево. Дальше идите по дорожкам. Сверху в стене вы увидите отверстие и врага, который охраняет коробку с зеленой карточкой-ключом. Убейте его, запрыгните в коробку (вы пробьете стенку) и возьмите карточку.

Вернитесь в комнату с замком (через отверстие в стене) и откройте его зеленой карточкой-ключом. Войдите в открывшуюся дверь, нажмите включатель (вода перельется из одного бака в другой). Теперь вы сможете заплыть в отверстие и нажать на включатель под водой. Откроется дверь. Поднимитесь наверх, потом идите вниз к выходу на следующий эпизод.

Шестой эпизод. Забавы на воде - Diving Area

Спрыгните с выступа на лестницу и нажмите кнопку. Вентилятор остановится, и вы сможете, нырнув, взять под ним гранаты. Вылезьте и нажмите включатель рядом с дорожкой. Откроется дверь, пройдите в нее и при помощи столбов переберитесь на другую сторону. Смотрите, чтобы раскачивающиеся крюки не сбросили вас вниз (на всякий случай имейте в виду, что под водой есть туннель, который приведет вас обратно).

Когда у вас все получится, вы очутитесь наверху длинного спуска, ведущего в бак с отходами. На полпути по склону есть отверстие с первым секретом. Достигнув низа спуска, сделайте длинный прыжок - и окажетесь на другой стороне.

Поднимитесь по лестнице и проверьте спуск, который ниже отверстия. Запрыгните в отверстие и схватитесь за край. Спрыгните вниз, подтянитесь. Рядом находится дверь, которую открывает синяя карточка-ключ. А сама карточка — в отверстии на другой стороне комнаты. Запрыгните в маленькое отверстие с дорожки. Вы соскользнете вниз и в дыру, где лежит синяя карточка-ключ. Теперь пройдите к двери и откройте ее карточкой.

В следующей комнате вас атакуют собаки и парень с огнеметом. Парня вырубите первым и как можно скорее.

В этой комнате есть четыре двери. Две из них вы можете открыть, повернув колеса. За одной дверью - ступени, ведущие вверх, за другой - ведущие вниз. Спуститесь по ступеням вниз — и увидите панель управления, в которой недостает микросхемы. Запомните это место, вы еще сюда вернетесь.

Прежде чем прыгать в воду, найдите место, где потом можно будет вылезть. Спрыгните в воду, выманите водолаза. Когда он вылезет за вами из воды, прикончите его. Снова нырните в воду и плывите в туннель, который охранял водолаз. Там есть два включателя, нажмите оба. Плывите дальше по туннелю, несколько раз сверните направо. Потом перед вами откроется дверь. Заплывите в нее, потом поверните налево - и окажетесь в большом пруду. Поднимитесь по ступеням. Убейте врагов, которые охраняют вертолет.

Пройдите большую комнату и войдите в маленькую. Там есть несколько ловушек в полу, люк, включатель и кнопка. Идите направо и нажмите включатель. Бегите вперед и упадите в люк. Возьмите «М-16» и патроны. Быстро вылезьте, пока не включилась ловушка. Вернитесь к включателю. Нажав его снова, прыгните налево к кнопке и нажмите ее. Пробегите по комнате, перепрыгните люк, схватите микросхему. Вернитесь в комнату с панелью управления и вставьте микросхему.

Откроется дверь. Сбежав по дорожке, убейте врагов. Идите от оранжевого бака вправо и откройте потайную камеру. Войдите туда, нажмите кнопку. Вернитесь и прыгните в озерцо. Под водой открылась дверь. Там вы сможете взять **второй секрет.**

Вылезьте из воды, схватите гарпунное ружье (рядом с водолазным снаряжением), снова нырните в воду и плывите в туннель. Когда услышите бульканье (дыхание) приближающихся водолазов, вернитесь, вылезьте из воды и расстреляйте их. Снова нырните и плывите по туннелю. Вы окажетесь в новой комнате. Выйдите на низкий выступ справа. Теперь запрыгните наверх стены и нажмите включатель. Откроется дверь в предыдущую комнату. Вернитесь туда, убейте врагов, которые вас поджидают. Пройдите в дверь, которую открыли, нажмите включатель. Повернется кран - и вы сможете залезть по нему наверх и на другую сторону пруда.

Далее идите в угол, запрыгните на коробки, нажмите кнопку. Вы увидите новую комнату. Идите туда, прыгните вниз, войдите в туннель. Вы придете в центральный зал. Там один враг будет отвлекать ваше внимание, пока его дружок с огнеметом заходит с тыла. Убейте огнеметчика, а потом второго гада. Возьмите вторую микросхему. Помните закругленные «лезвия», которые встречали ранее? Вот туда и идите.

Вставьте микросхему - и «лезвия» разойдутся. Теперь вы можете взять красную карточку-ключ. Вернитесь в центральный зал, примените там карточку и прыгните вниз. Идите в комнату с водой. Среди водолазного снаряжения возьмите гарпуны для подводного ружья. Выходите в дверь и идите, пока не окажетесь в большой комнате.

Убейте врагов, пройдите через открытую дверь в маленькую комнату и возьмите там третий секрет. Если дверь в эту комнату закрыта, вернитесь в ту комнату, где вы использовали красную карточку-ключ, и дерните за рычаг. Получив последний секрет, подойдите к телу посреди комнаты - и отправитесь в путешествие на подводной лодке на следующий эпизод игры.

Седьмой эпизод. Погружение - 40 Fathoms

(«Fathom» - мера глубины, принятая в морском деле)

За вами увязалась акула? Поверните и плывите назад, следуя за мусором на дне океана. Когда доберетесь до корабля, заплывите в дырку, из которой торчит якорь. Там под потолком есть немного воздуха, вы сможете перевести дыхание. Акула по-прежнему плывет за вами, поэтому живо нырните и плывите в дыру внизу, а дальше — направо.

Вплывите в большую комнату, потом войдите в отверстие слева и идите в маленькую комнатку. Там снова залезьте в дырку слева. Вы окажетесь в комнате с разрисованным полом. Плывите налево и нырните, нажмите кнопку. Откроется дверь в полу позади. Плывите в эту дверь, поверните налево, плывите по проходу, пока не увидите сверху отверстие. Всплывите и снова вдохните воздух, заберитесь на ящик, который плавает рядом.

Идите к нагромождению ящиков справа, заплывите в маленькое отверстие посредине. Вылезьте и идите направо. В конце темного прохода есть включатель, нажмите его. Вернитесь к нагромождению ящиков, заберитесь по ним и войдите в следующую комнату. Спрыгните вниз, но только не наступайте на темный участок пола — это западня.

Возьмите **первый секрет,** прыгните к двери (она при этом откроется). Убейте врагов, Спрыгните на ближайший ящик, потом заберитесь на ящик в центре комнаты. С него запрыгните на самый высокий ящик у стены и оттуда заберитесь в отверстие. Вы окажетесь в новой комнате. Как только войдете, нажмите на включатель слева от вас. Рядом с окнами откроется дверь (на ограниченное время). Бегите, прыгните и заскочите в дверь. Нырнув, возьмите **второй секрет.**

Теперь вам нужно преодолеть комнату с несколькими ловушками. Будьте внимательны. Начните с низа комнаты и поверните в темный проход. Заберитесь в дыру на потолке. Нажмите включатель, откроется дверь. Войдите в нее и приготовьтесь к гонке (не мешает сохраниться). Времени мало, поэтому перепрыгивайте через балки и низкие стены, не пытаясь перелезть.

Нажмите первую кнопку, она отключит первую часть ловушек. Вы как раз успеете добежать до второй кнопки и нажать ее. Откроется дверь. Бегите в эту комнату и там нажмите кнопку. Теперь снова бегите назад и нажмите самую первую кнопку. Теперь у вас есть десяток секунд, чтобы пробежать весь путь и оказаться перед следующей головоломкой.

Нырнув, убейте барракуду. Вас ждет испытание под водой. Вам нужно проплыть несколько подводных комнат, нажать кнопку в третьей комнате, потом плыть на дно, там нажать еще одну кнопку. При этом откроется люк сверху. Рядом с этой кнопкой расположен **третий секрет.** Перед тем, как сделать подводный поворот, тормозите. Пропускайте маленькие фильмы, нажимая, **Пробел,** чтобы сэкономить драгоценное время.

Когда доберетесь до новой комнаты, осмотрите мусор и камни (их там навалом). Найдите дырку в полу и прыгните в нее. Найдите коробку, подтащите ее под отверстие. Поднимитесь наверх и нажмите кнопку. Все камни упадут на нижний уровень. Теперь вы сможете добраться до двух новых отверстий и двери, которая напротив кнопки. Идите в отверстие справа и заберитесь наверх, схватившись за выступ по центру.

Идите вдоль левой стены и в отверстие сверху. Нажмите включатель - и откроется дверь. Прыгните на нижний этаж, заберитесь в левое отверстие. Держитесь правой стены, пока не дойдете до гладкого выступа. С разбегу запрыгните на выступ слева. Заберитесь в отверстие сверху, нажмите кнопку.

Вернитесь на нижний этаж, пройдите в дверь и идите в новую комнату. Там, в воде, засел водолаз. Придется убить его гарпунным ружьем. Идите в дверь, пройдите по проходу и вы-

лезьте из воды. Убейте врагов и возьмите две связки гарпунов в углу. Нажмите включатель на стене - и откроется дверь, ведущая на следующий эпизод игры.

Восьмой эпизод. Затонувший корабль «Мариа Дориа» - Wreck of the Maria Doria

Уложите водолаза, возьмите гарпуны. Далее плывите по подземному туннелю, влезьте на выступ. Соскользните по склону, повисните на руках и спрыгните на пол. Пол провалится - и вы упадете еще ниже.

Чтобы обнаружить два скрытых прохода, выдвиньте одну коробку в проход, потом сдвиньте с места две другие коробки.

В потолке на другом конце комнаты есть дыра. Залезьте в нее и возьмите **первый секрет,** потом вернитесь к скрытым проходам.

Идите сначала в правый проход. Будьте осторожны со стеклом в комнате, куда придете. Обойдите дыру с той стороны, где нет стекла, и сойдите в неё. По инерции вас отнесет на выступ внизу.

Найдите ключ от ванной, потом подпрыгните в дыру, через которую спустились (прыгать нужно на ту сторону, где нет стекла). Вернитесь в комнату, где вы двигали коробки, и теперь идите в левый проход. Оказавшись в ванной, откройте ключом замок позади стула. Нажмите кнопку - и откроются двойные двери. Пройдите в них и нажмите еще одну кнопку, которая откроет дверь на втором уровне ванной. Перед тем, как покинуть это место, нажмите кнопку, которая закроет двери.

Вернитесь в комнату с коробками, идите по правому проходу. Прыгните вниз, на руках проберитесь влево до открытой двери. Далее по дорожке справа от двери поднимитесь на второй уровень. Идите дальше, с разбегу запрыгните на выступ, где лежит деталь «Circuit Breaker #1». Взяв ее, вернитесь к двери.

Вы окажетесь в комнате с несколькими дверьми. Первая дверь слева ведет в пустую комнату. Пока что вы можете открыть дополнительно только одну дверь - ту, что справа, с колесом. Поверните колесо, откройте дверь, войдите в комнату и прыгните вниз. Сдвиньте коробку, чтобы добраться до включателя. Нажмите его - и наверху откроется дверь. Пододвиньте туда коробку, зайдите в дверь. Пройдите через следующую комнату, затем идите вверх по дорожке, в новую комнату. Там также есть коробка. Подвиньте эту коробку, пока не достанете до включателя. Из-под коробки возьмите ржавый ключ. Вернитесь в большую комнату с несколькими дверьми. Ржавым ключом откройте дверь, расположенную напротив той, что ведет в пустую комнату. Войдите в комнату, спрыгните на пол, подвиньте коробку так, чтобы потом вы смогли сдвинуть еще одну коробку сверху. После манипуляции с обеими коробками вы увидите новый потайной проход направо. Под вами провалится пол, а если решите пробежать по нему, то вас раздавят бочки. Поэтому бегите не прямо, а по дуге. В конце концов вы окажетесь на том же месте, где начали.

Прислушайтесь: рядом притаился враг. Заверните за левый угол и уложите его. Потом идите в то место, откуда появились бочки - и увидите **второй секрет.** Но осторожно: одна бочка поджидает вас «в засаде». Запрыгните на наклонный проход. Когда подтянетесь, вы услышите грохот: приближается бочка. Отпрыгните налево — и она прокатится мимо. Идите и берите секрет (статуэтку).

Когда окажетесь в комнате с лодкой, нужно будет нырнуть и под водой рядом с лестницей нажать кнопку. Быстренько влезьте на лодку (вы ограничены во времени), поднимитесь на верхний уровень и пробегите через дверь. Там нажмите новую кнопку. Больше эта

дверь не закроется. Далее передвигайтесь прыжками, пока не минуете яму. Встаньте, заберитесь в отверстие. Нажмите включатель — и в комнате с лодкой откроется часть стены. Вернитесь, нажмите кнопку слева. На некоторое время откроется люк. Обогните пруд и успейте заскочить в люк, пока тот не закрылся. Внизу справа лежит новая деталь - «Circuit Breaker #2». Как только вы возьмете ее, откроется новый проход (на ограниченное время). Далее нажмите кнопку - и вода уйдет из комнаты с лодкой. Откройте выход, вернитесь в район с лодкой. Прыгните на лодку и поверните колесо (это откроет дверь).

Проход ведет налево: там люк в ванную. Двойные двери послужат вам в качестве моста. Возьмите «Circuit Breaker #3». Если двери окажутся закрыты, вам придется пройти люк и найти включатель, который их откроет. Далее спрыгните в ванную комнату.

Вернитесь к пруду в начале этого эпизода, глубоко вдохните и проплывите по подводному проходу. Нажмите там включатель, который откроет дверь наверху. Плывите наверх, пройдите эту дверь, убейте врагов. Вставьте все три «Circuit Breakers» в соответствующие гнезда, пододвиньте коробку под отверстие и залезьте на нее. Нажмите очередной включатель, чтобы затопить комнату впереди. Перепрыгните верхние отводы - и окажетесь в этой комнате. Идите по проходу. Оказавшись в воде, не зевайте, убейте барракуду. Схватите гарпуны справа, идите в темный проход слева. Обратите внимание на дверь в каюту и идите налево, возьмите патроны. В комнате с окнами поверните колесо — и откроется дверь. Войдите, нажмите включатель и успейте проскочить в дверь в другом конце комнаты. Возьмите световые шашки, сдвиньте коробку и нажмите включатель. Откроется люк в конце прохода.

Идите к люку и спрыгните в океан. Вылезьте и подождите, пока местные обитатели не начнут приближаться. Как только они окажутся под вами (т. е. перестанут стеречь ключ), нырните и побыстрее плывите за ключом. Проплывите через отверстие впереди и сверните направо. Справа от вас будут окна, а слева за камнями лежит ключ от каюты.

Увернитесь от акулы, возьмите ключ и плывите окружным путем к отверстию, через которое проплыли ранее. Рыбы по-прежнему преследуют вас, так что не мешкайте. Выплыв из отверстия, найдите вход в пещеру (он напротив отверстия). Заплывите в пещеру. Держитесь правой стены - и скоро увидите маленькое отверстие наверху. Всплывите, глотните воздуха и прихватите третий секрет.

Теперь снова нырните, выйдите из пещеры и плывите к люку на корабль, увертываясь от рыб. Влезьте в люк. Идите налево и откройте дверь каюты найденным ключом. Войдите, нажмите включатель — и люк снаружи откроется. Пододвиньте ящик, нажмите еще включатель. Идите в ту комнату, где в потолке открылся люк. Заберитесь наверх, идите по проходу, спрыгните в следующую комнату. Идите направо к дыре в полу. Повернитесь и забегите в комнату с прудом. Убейте врагов, возьмите патроны. Увернитесь от выстрелов водолазов внизу. Если у вас нет еще «М-16» - можете взять в темном проходе.

Пришло время разобраться с водолазами. Если они не захотят выходить из воды, нырните и выманите их на поверхность. Потом снова нырните и сдвиньте бочку. За ней окажется проход, ведущий к следующему эпизоду игры.

Девятый эпизод. Жилые помещения - Living Quarters

Нажмите рычаг — и впереди откроются люки. Выйдите и пройдите в следующую комнату. Запрыгните на гладкое место и нажмите там включатель. Идите на другой конец комнаты и выйдите в отверстие. Идите по проходу, убейте врагов, возьмите гарпуны.

На выходе из прохода увернитесь от бочек. Наверху наклонной дорожки ухватитесь за выступ и на руках доберитесь до включателя. Отключите им ловушки. Идите налево, найдите следующий проход, там нажмите включатель. Спрыгните в дырку.

В новой комнате доберитесь до **первого секрета** (на выступе справа). Далее идите в следующую комнату.

Идите вперед, пока не наткнетесь на коробки. Одну из них вы можете сдвинуть и открыть проход к другой. Затем снова подвигайте первую коробку (дважды). После этого займитесь второй коробкой. Спрыгните в дыру, нажмите включатель, вылезьте обратно к коробкам. Вернитесь в предыдущую комнату и переберитесь на другую сторону. Теперь вы сможете добраться до выступа справа. Разбегитесь, прыгните и подтянитесь Теперь вы можете нажать включатель и затопить водой ловушки в другой комнате.

Вернитесь в ту комнату, дерните за рычаг. Откроется дверь. Заплывите в нее, убейте водолаза. Теперь надо открыть люк в потолке большой комнаты. Для этого нырните в воду, заплывите в пещеру и плывите налево. Держитесь левой стены пещеры — и гигантская мурена (змееобразная рыба) вас, может быть, и не съест. Нажмите включатель и плывите к люку в потолке. Не приближайтесь к водорослям, иначе запутаетесь и задохнетесь.

Заберитесь в люк в потолке, нажмите включатель - и откроется дверь на противоположной стороне дорожки. Идите туда. Вы увидите еще два включателя. Нажмите включатель справа и тут же — включатель слева (сзади вас поднимутся какие-то железки). Нажмите первый включатель, прыгните направо, а потом налево и нажмите левый включатель. Прыгните с разбегу и ухватитесь за выступ. Подтянитесь и нажмите включатель (откроются люки).

Идите в угол, где люк. Далее несколько раз прыгните, пока не доберетесь до верхнего выступа. Идите дальше, отодвиньте коробку. Обогните ее и идите к большой металлической балке в центре комнаты. Потом запрыгните в дыру на противоположной стене.

Идите туда, откуда на вас напал рабочий. Внизу - защищенный битым стеклом **второй секрет.** Перепрыгните на другую сторону, подтянитесь на верхний этаж, а потом спрыгните вниз. Возьмите статуэтку, не спеша пройдите по стеклу и подтянитесь наверх.

Идите вперед, соскользните вниз, убейте барракуду, поджидающую вас в пруду. Пол в углу проваливается, а под ним - третий секрет. Но не спешите падать: внизу есть хищная рыба. Встаньте на ненадежный участок пола, а когда он провалится, схватитесь за край и подтянитесь. Убейте рыбу, потом достаньте **секрет.**

Используя столбы, доберитесь до самого верха. Пол между двумя столбами рядом с окном проваливается. Когда начнете падать, быстро прыгните к более высокому столбу. На руках продвиньтесь направо и подтянитесь вверх. Идите вверх по склону, спрыгните в зал, убейте охранника впереди справа. Идите вниз по дорожке, убейте охранника слева. Сдвиньте коробку в конце комнаты - и откроется ход в театр. Идите назад и перепрыгните балкон.

Убейте врагов под балконом. Спрыгните в яму, где были эти враги. Сдвиньте там коробку, и вы увидите ключ от театра. Вылезьте и идите в театр, попутно расправляясь с врагами. На правом балконе - враги, убейте их. Нажмите включатель рядом. Потяните занавес на сцене. Зажгите световую шашку и отыщите рядом со стеклом включатель. Нажмите его - и там, где вы нашли ключ от театра, вода заполнит яму. Идите туда, перейдите яму и войдите в проход, ведущий на следующий эпизод игры.

Десятый эпизод. Палуба - the Deck

Уложив двух бросившихся на вас неприятелей, идите направо. Прихватите там гранатомет. Идите к началу этого эпизода и нырните в воду справа. Выйдите на левой площадке. Потом пересеките выступы слева и возьмите ключ.

Вернитесь назад, повернитесь к корпусу корабля. Потом поверните налево и идите к отверстию среди камней. Идите направо, потом налево. Выйдя, вы заметите винт. Продолжайте идти, убейте огнеметчика. Идите к ящикам и толкните первый из них. Заберитесь на него и

толкните верхний ящик. Спрыгните и снова примитесь за первый ящик. Сбросьте его на выступ, где стоял огнеметчик. Теперь сдвиньте третий ящик. Видите дверь? Откройте ее ключом.

Идите дальше, нажмите включатель на правой стене. Вернитесь к люку, нажмите включатель. Далее идите, сдвиньте ящик - и вы увидите проход, ведущий мимо винта. Идите туда. Далее вам придется убить врагов (среди них есть и водолазы). Нырните, поверните налево, возьмите **первый секрет** среди растений у камней. Обойдите камни и идите в туннель. Там поверните налево. Вылечитесь с помощью аптечки, соскочите на ящик и возьмите ключ от каюты.

Убейте трех акул. Вернитесь в туннель, поверните направо. Поднимитесь на палубу. Спрыгните к пруду, убейте огнеметчика. Обратите внимание на странного цвета панель сбоку пруда. Появится водолаз, убейте его и возьмите **второй секрет.**

Возьмите патроны за ящиками у пруда. Встаньте так, чтобы видеть то место, где вы взяли гранатомет. С разбега запрыгните на гладкий выступ, потом подтянитесь и влезьте на дорожку. Идите вперед, с разбегу запрыгните на оранжевый район. Идите направо, пока не увидите внизу коробки. Соскочите вниз, схватитесь за край, на руках переместитесь налево и подтянитесь. С разбегу прыгните в щель в стене.

Идите вниз по туннелю, перепрыгивая платформы. Выйдя из пещеры, прыгните с разбегу, схватитесь и подтянитесь на крышу. Идите по крыше налево, прыгните, найдите люк и войдите в него. Идите к двери, которая автоматически откроется, сдвиньте коробку. Нажмите включатель - и на верхней палубе откроется дверь. Идите к двери, которую только что открыли. Вы увидите замок, который открывает ваш ключ от каюты.

Пол провалится. Найдите и нажмите включатель. На верхней палубе откроется дверь. Идите по пещере до дыры в полу, там возьмите ключ. Теперь идите к комнате рядом с пропеллером.

Пройдя мимо оранжевого района, вы увидите маленькую пещеру. Прыгните слева от входа в пещеру, на руках продвинтесь направо, пока не сможете подтянуться. Внутри пещеры вас ждет **третий секрет.** На выходе из пещеры будьте осторожны: перепрыгните стекло и приготовьтесь к драке.

Прикончив двух огнеметчиков, откройте дверь комнаты рядом с винтом. Получите первый артефакт — «the Seraph».

Одиннадцатый эпизод. У подножия Тибета - Tibetan Foothills

Идите по тропе. Прикончив орла, спуститесь в большой район, где вас норовят раздавить огромные камни. Первые из них перепрыгните, потом бегите к левому проходу, чтобы избежать остальных камней. Прыгните, а когда окажетесь на ледяном склоне, прыгните снова. Вы приземлитесь на тропе справа. Идите по тропе к дому и машине.

Соскользните по склону, ухватитесь в самый последний момент за край и упадите вниз перед входом в пещеру. Если промахнетесь, поднимитесь по лестнице и попробуйте все сначала. В пещере идите к пруду и переправьтесь на другую сторону. Посыпались сосульки? Прыгните в воду, а потом вылезьте на пол с текстурами и лезьте в отверстие на стене. Идите по левому проходу, пока не сможете сделать прыжок на выступ впереди. Потом вам придется прыгать на следующий выступ у хижины. Поднимитесь к хижине. Убейте врагов, возьмите **первый секрет** (под выступом справа от входа в пещеру).

Идите вниз по дорожке и убейте встречных врагов. Когда окажетесь на открытом участке с наклонными «дорожками», вам придется сделать серию прыжков, чтобы подойти к пещере, вход в которую преграждает большой камень. Далее прыгайте, пока не заберетесь на маши-

ну. Еще пара прыжков - и вы очутитесь у развилки дороги. Идите направо, возьмите гранаты, заберитесь по лестнице, нажмите включатель (откроется дверь впереди). Вернитесь к машине и проезжайте в открытые ворота. Оставьте машину в большой пещере.

Выйдите на выступ и с разбегу запрыгните на выступ справа. Там возьмите **второй секрет** и вернитесь к машине. Езжайте вперед, потом налево, увертываясь от камней, пока не окажетесь у пещеры. Вылезьте из машины и войдите в пещеру.

Осмотревшись, вы увидите проход слева, включатель у ворот и лестницу. Идите к лестнице, потом подберитесь к пещере внизу (придется прыгать) и возьмите там ключ к мосту. Идите дальше, пока не достигнете ледяных стен. Загляните в дырку, возьмите гранаты. Вернитесь к лестнице, заберитесь наверх к вашей машине.

Используя ключ, опустите мост и езжайте до предупреждающего знака. Выйдя из машины, вызовите обвал трех здоровенных камней. На дне обвала лежит ключ от хижины, который охраняет гад на машине с пулеметами. Встаньте несколько левее ключа и уложите врага. Можно взять его машину, но она не в состоянии сделать нужный вам прыжок, так что лучше возьмите ключ. Вернитесь к хижине.

Войдя в нее, вы увидите «М-16», патроны и аптечки. Нажмите включатель и бегите к двери: враги наступают. Когда перебьете их всех, у вас будет машина с пулеметами. Лестница рядом приведет к **третьему секрету.** Чтобы вас не раздавил камень, спрыгните немного левее, потом возьмите приз. Поднимитесь наверх и сядьте в машину.

Впереди вас ждут еще двое парней на машинах. Пусть они сами нападут, и вы прикончите их по одному: ведь теперь у вас есть пулеметы. Далее поезжайте на другую сторону долины, нажмите на камень. Остановившись на краю бездны, вы сможете расстрелять врага внизу справа. Врубите полный газ и спуститесь прямо с обрыва. Лара выпрыгнет, а машина взорвется. Подтянитесь на выступ и идите по дорожке на следующий эпизод.

Двенадцатый эпизод. Монастырь Баркхэнг - Barkhang Monastery

У монастыря вас поджидает целая банда. Монахи нападут на вас только в том случае, если вы заденете кого-нибудь из них выстрелом. Когда все враги полягут, поднимитесь по лестнице. Осторожно: вас атакуют птицы. Выполнив несколько прыжков, доберитесь до склона, соскользните вниз и ухватитесь за ручку.

Спрыгните вниз, схватитесь за выступ, на руках проберитесь влево и войдите в монастырь через окно. Идите за проходящим мимо монахом - и вы окажетесь перед закрытой дверью на склад. В окно рядом полезет наемник. Потом прихватите гранаты с выступа снаружи, вернитесь в зал и идите к двери слева.

Если вы еще не «оприходовали» наемника, он пойдет за вами. Пройдите мимо монаха, и тот сцепится с наемником. Поднимитесь по лестнице. Вы увидите там монаха, охраняющего ключ от главного зала. Идите по дорожке, потом - мимо перекатывающихся камней.

Найдите коробку рядом с тем местом, где остановился второй камень. Идите к пруду и прыгните в него. Нырнув, найдите подводный туннель. Двигайтесь по нему, пока не упадете во тьму. Зажгите световую шашку, подойдите поближе к опасным дверям и пробегите мимо них.

Когда доберетесь до лестницы, поднимитесь в комнату наверху. Сдвиньте коробки, откройте проход, в темноте найдите деталь «Prayer Wheel #1». При этом включатся ловушки, поэтому держитесь правой стены, потом прыгните. Вернитесь в главный зал и воспользуйтесь ключом.

За дверью - монахи, которые помогут вам в бою, если вы подведете их к ограждению. Войдите в дверь справа, пройдите комнату, войдите в проход слева. С разбегу перепрыгните ножи, потом пройдите вперед, загляните в левую дверь. Возьмите у монаха ключ от склада.
Вернитесь к складу, там возьмите ключ от крыши. Теперь идите в комнату, где первый раз увидели монаха (когда лезли в окно). Зайдите в дверь справа, там еще одна закрытая дверь, которую вы можете открыть своим новым ключом. Идите вдоль левой стены, минуя катающиеся ножи. Идите в следующий проход.

За золотой статуей есть переключатель, обезвреживающий ловушки в следующей комнате. Нажмите переключатель и бегите в дверь слева по проходу. Войдите в комнату, пробегите мимо монахов, поднимитесь по лестнице. Монахи займутся наемниками. Идите во двор, там найдите и нажмите включатель (откроются люки). Разбейте стекло и возьмите драгоценные камни («Gemstones»), которые нужны, чтобы открыть некоторые двери.
За углом - включатель. Нажмите его и примените драгоценный камень между статуями. Откроется дверь. Войдите, два раза потяните за коробку - и получите деталь «Prayer Wheel #2». Теперь идите в ту комнату, где вы нашли ключ от склада. Поднимитесь по лестнице. С разбегу запрыгните на руку статуи, далее залезьте на другую руку (она выше). Потом запрыгните на голову. Пройдите по ней (голове), перейдите на следующую руку, там примените драгоценный камень (внизу откроется люк).

Не спешите туда прыгать, спуститесь в зал у основания статуи, запрыгните на наклонную дорожку и достаньте **первый секрет** (стоит за статуей). Вернитесь в зал со статуей. Пройдя мимо монаха, следуйте в комнату справа. Вытащите коробку слева, поставьте ее между бочками. Теперь сдвиньте следующую коробку, возьмите под ней патроны. Далее тяните следующую коробку, подтолкните ее к двери.

Затем так передвиньте коробки, чтобы одна была возле двери, а другая - возле нагромождения ящиков. Это позволит вам вытащить верхний ящик и получить гарпуны. Вернитесь в зал, пройдите направо, мимо трех монахов. Идите в комнату слева. В комнате полно воды, которую надо откачать.

Но сначала вам стоит взять второй секрет. Проплывите в дальний конец комнаты через маленькое отверстие за лестницей. Возьмите статуэтку и вернитесь в комнату, где вы открыли люк.

Спрыгнув вниз, пройдите по проходу. Видите включатель? Нажмите его - и откроется дверь. Войдите, сдвиньте коробку - и вода уйдет из той комнаты, где вы взяли второй секрет. Теперь вы не сможете добраться до отверстия, в котором стояла статуэтка дракона, зато можете подтолкнуть коробку к выступу и получить деталь «Prayer Wheel #3».
Пройдите в ход, ведущий из комнаты в конце большого прохода. Убейте наемников. Дальше идите к огненной ловушке, которая погаснет при вашем приближении. Прыгните и перекатитесь в туннель, увертываясь от смертоносных копий. Повернитесь, залезьте на выступ, подождите, пока ножи прокатятся налево, потом прыгните к дыре. Погаснет следующая огненная ловушка - и вы сможете добежать до следующего прохода. Забравшись на правый выступ, вы увидите дверь, перед которой катаются ножи.

Забегите в дверь, возьмите ключ от люка, потом вернитесь в зал с катающимися ножами. Увернитесь от ножей и забегите в дырку слева от вас. Включите ловушку. Преодолейте обе ловушки - и получите **третий секрет.** Вернитесь в комнату, где вы нашли последний ключ. Оказавшись в комнате, из которой вы откачали воду, откройте ключом люк и идите туда. Заберитесь наверх. Найдите и нажмите включатель: он открывает двойные двери у статуи. Выйдите и следуйте по дорожке, пока не найдете лестницу за камнями слева. Поднимитесь по лестнице и пройдите к мосту, попутно убив орла (он нападает сзади) и наемника (напа-

дает спереди). Перейдите мост, убейте ворон, поднимитесь на самый верх здания по выступам. Войдите - и вы получите «Prayer Wheel #4».

Теперь идите в комнату, где нашли патроны. Подвинув коробки, вы минуете двойные двери, недавно открытые вами. Войдите в комнату с ящиками и идите по проходу. Когда Лара начнет падать в люк, нажмите **Ctrl** - и она ухватится за лестницу. Поднимитесь наверх, потом идите вниз по проходу, поворачивая сначала направо, потом налево, затем поднимитесь по ступеням к окну.

Когда сзади набегут наемники, прыгните из окна. Внизу стоят монахи. Нажмите включатель на стене и откройте дверь. Монахи вступят в бой с наемниками. Помогите монахам, не то наемники, справившись со служителями культа, примутся за вас. Когда все помрут, поднимитесь по лестнице и возьмите деталь «Prayer Wheel #5».

Вернитесь к статуе. Идите в комнату слева, там примените все свои детали (по бокам больших двойных дверей) - и двери откроются. Пройдите в маленькую комнату, потом идите дальше и используйте «the Seraph», чтобы открыть последнюю дверь этого эпизода.

Тринадцатый эпизод. Катакомбы Талиона - Catacombs of the Talion

Идите к лестнице, схватитесь за рукоятку. На руках проберитесь налево, подтянитесь — и получите **первый секрет.** Спуститесь по лестнице, нажмите включатель (откроется дверь сверху). Снова поднимитесь по лестнице, доберитесь до выступа, убейте леопарда.

Побродите. Видите клетку? Она-то нам и нужна. Взбегите на склон, увернитесь от камней. Оказавшись на выступе справа, пробегите по полу, который будет проваливаться под вами. Поднимитесь по лестнице, потом заберитесь еще выше и нажмите включатель. Клетка поднимется, и вы сможете взять маску. Вода из пруда уйдет.

Вернитесь вниз, перепрыгните яму, откройте ворота при помощи маски. Когда выйдете на выступ, покатятся камни. Лезьте на левую стену. Если спуститься вниз, камни покатятся снова. Поэтому доберитесь до лестницы (справа от того места, откуда катились камни). Поднимитесь по ней и возьмите на выступе гранаты. Вернитесь к расщелине в стене.

Пройдите расщелину, идите к леднику. Найдите пруд, в нем - новая маска. Возьмите ее и вернитесь на выступ, где брали гранаты. Откройте при помощи этой маски ворота.

Нажмите включатель и перебейте освобожденных из клетки врагов. Установите каменный блок так, чтобы не закрывался проход. Нажмите включатель, подберите гранаты, вернитесь к расщелине у стены.

Идите в открытую дверь, увернитесь от камней (безопасное место - слева от веревочного моста). Идите дальше, поднимитесь по лестнице на вершину ледника. Нырните в пруд, выйдите на берег. Идите в следующую комнату и поверните налево.

Прыгните с выступа, найдите лестницу, поднимитесь по ней. Выполните еще несколько прыжков, пока не окажетесь на гладком выступе. Возьмите **второй секрет.** Допрыгните до лестницы. Идите к пруду, минуйте его, заберитесь на камень у двери. Прыгнув к лестнице, поднимитесь наверх, еще раз прыгните на выступ с включателем. Нажмите его — и внизу откроется дверь. Вернитесь туда и идите в эту дверь.

Нажмите включатель. Откроются двери в помещении, где вы в первый раз использовали маску. Вернитесь туда, войдите в открывшиеся двери, перепрыгните яму, нажмите включатель. Подберите предметы в углу.

Продолжайте путь, увертываясь от камней, пока они не пробьют дверь. Теперь можно пройти. Встаньте на левый участок пола — и откроется дверь. Осторожно войдите в нее.

Чтобы миновать острые копья, идите медленно. Сразу за дверью поверните налево, поднимитесь по стене и найдите на выступе третий секрет. Спуститесь вниз. Идите к двери в пре-

дыдущую комнату. Когда она откроется, прыгните на дорожку. Потом прыгните вперед и нажмите на участок пола. Откроется дверь к выходу. Вам придется еще немного попрыгать, пока вы не доберетесь до лестницы, а потом - до туннеля, по которому можно перейти на следующий эпизод.

Четырнадцатый эпизод. Ледяной Дворец - Ice Palace

Выстрелите в колокол - и откроется дверь. На полу есть катапульты, подбрасывающие Лару в воздух. Используйте катапульту под колоколом. Выхватите пистолеты и в полете стрельните в колокол. Откроется одна из дверей. Когда упадете, схватитесь за выступ, чтобы остановить скольжение.

Далее идите к открытым воротам. Используйте катапульту, чтобы прыгнуть на выступ с включателем. Нажмите его. Спрыгните вниз и нажмите еще один включатель.

В узкой клетке есть выдвигаемый блок. Вытащив его, вы увидите **первый секрет.** Прыгать не нужно: к вашим услугам невидимый мост.

Вернитесь в главную комнату. Там появился новый выступ. С помощью катапульты доберитесь до него, выстрелите в колокол. Спуститесь вниз и идите в открывшиеся двери.

Идите налево. При помощи катапульты доберитесь до выступа. Потом вам придется немного попрыгать, пока вы не увидите колокол. Выстрелите в него и прыгните влево — вы увидите открывшуюся дверь.

Поднимитесь по лестнице, слезьте налево, запрыгните на дорожку. Идите вперед. В темноте зажгите световую шашку - и вы обнаружите **второй секрет.** Далее идите направо, к закрытой двери, потом - вниз в пещеру. Идите по туннелю, пока не найдете маску. Вернитесь к закрытой двери (теперь она открыта) и идите по дорожке.

Опасайтесь темных мест: там копья. Найдя выступ у окна, примените там маску. Рядом (чуть правее) откроется дверь. В нее и идите.

Пройдите по мосту, заберитесь на выступ, нажмите включатель. Лед расплавится — и вы увидите молоток для гонга. Будьте осторожны, когда возьмете его: кругом много врагов.

Вернитесь туда, где вы уложили трех йетти, избегая контакта с сосулькой над дверью. Пройдите в дверь, прихватите гранатомет (если у вас его еще нет) и идите вниз по правому проходу к Ледяному дворцу.

Вам предстоит увернуться от трех «волн» катящихся камней. Чтобы избежать камней, войдите в дверь и запрыгните на камень справа.

Подойдите к спуску, соскользните вниз. В последний момент схватитесь за край и пройдите на руках налево, к выступу. Подтянитесь на выступ, прыгните на ледяную стену и поднимитесь (по этой стене можно подниматься) к пещере. Соскользните по склону, в последний момент схватитесь за край, потом спрыгните. Вас ждет гонг, ударьте по нему молотком.

Откроются двери дворца. Но не спешите внутрь. Сначала пройдите налево, спуститесь по лестнице. Идите налево и зажгите световую шашку (тут темно). Доберитесь до второго выступа, нажмите включатель. Откроется вход в хижину, которая стоит рядом с Ледяным дворцом. Вернитесь наверх и войдите в эту хижину, чтобы взять **третий секрет.** Теперь идите во дворец.

Внутри дворца вы сможете взять большой приз - Talion. Уложить хранителя «талиона» очень сложно. Рекомендую вам гранаты (но только цельтесь как следует). Если захотите немного подлатать свое здоровье, забегите в хижину: хранитель туда не полезет.

Пятнадцатый эпизод. Храм Ксиана - Temple of Xian

Перепрыгните нож, соскользните вниз (в сторону водопада). В последний момент схватитесь за край выступа, проберитесь на руках налево, подтянитесь - и получите **первый секрет.**

Спрыгните в пруд, выйдите из воды у ворот храма, возьмите патроны слева, убейте тигров.

Поднимитесь по лестнице, при помощи катапульты попадите на крышу храма. Нажмите включатель - откроется люк над лестницей. Спуститесь в него, соскочите на пол, поднимитесь по лестнице.

Идите в большую комнату, спуститесь по лестнице. Соскочите вниз, схватитесь за край, подтянитесь - и увидите **второй секрет.** Воспользуйтесь ручкой в стене и доберитесь до секрета на руках. Вернитесь туда, откуда пришли, и идите дальше к красной жидкости. Запрыгнув на лестницу, поднимитесь по ней. Вы окажетесь в комнате с ямой, в которой полно копий.

После утомительной серии прыжков вы сможете залезть на каменный блок, потом еще на один, далее на выступ. С него на руках доберитесь до другого выступа. Там нажмите включатель и откройте двери храма.

Войдите. Вы увидите восемь статуй, четыре из которых «нападут» на вас, если к ним приблизиться. Держитесь подальше - и ничего не случится. Идите в открытую дверь. Вы окажетесь на выступе над красной жидкостью. Придется несколько раз прыгнуть, прежде чем вы доберетесь до выхода.

Идите по короткому проходу к включателю. Откроется люк, и вы провалитесь. Вскочите и бегите к включателю, не то стены раздавят вас. Нажмите включатель и проскочите в дверь. Идите по проходу, увертываясь от красных камней. Добравшись до верха лестницы, зажгите световую шашку.

Нажмите включатель справа от выхода. Пройдите в открывшийся проход, минуйте ножи. Потом пробегите через еще одни перекатывающиеся ножи и бегите в дверь.

Идите к кнопке на левой стене. Она на короткое время откроет дверь на противоположной стороне, так что поспешите.

Идите по проходу, держась одной стороны. Проскочите мимо ножей. В комнате с кнопками на стенах нажмите правую кнопку, потом прыгните влево и нажмите кнопку там. Бегите направо, не останавливаясь (тут и пол проваливается, и камни падают). В последний момент прыгните и схватитесь за выступ. На платформе ниже этого выступа находится «Dragon Seal», которая открывает дверь в первой комнате храма.

Прыгните на выступ справа, лезьте по камням. Найдите включатель, который поднимает мост над красной жидкостью.

Идите на другую сторону головы статуи. Серия прыжков приведет вас сначала на гладкий столб, потом - на выступ справа, далее - на выступ рядом с катапультой.

При помощи катапульты запрыгните на платформу на высоком здании. Увернитесь от камня, потом заберитесь на верх здания. Увернитесь от нового камня.

Воспользуйтесь еще одной катапультой и попадите на выступ высоко вверху, потом запрыгните на другой выступ и возьмите **третий секрет.** Вернитесь на высокое здание.

Залезьте на платформу с орлом. Убейте его и поднимитесь на верхний уровень. Допрыгните до двери, вытащите коробку и идите в следующую комнату. Там нажмите включатель - откроется люк, и вы соскользнете по склону. За вами несется камень, поэтому следуйте

вниз и налево. В конце концов вы доберетесь до первой комнаты в храме. Применив там «Dragon Seal», вы откроете дверь.

Идите по проходу за дверью. Соскользните по склону в комнату с включателями. Нажмите все зеленые кнопки (их три), пока вас не раздавил потолок. Идите вперед. Оказавшись над прудом, убейте рыб и нырните в воду.

Под водой нажмите кнопку. Это поднимет уровень воды. Всплывите, идите в проход. Не трогая рычаг слева, идите в правый проход. Дерните за рычаг, проплывите в открытую дверь. Потяните за другой рычаг - и откроется дверь в основном пруду. Нырните, проплывите в дверь, дерните за рычаг. Сверху откроется дверь, за которой спрятаны патроны. Идите в следующую комнату, нажмите включатель, прыгните в люк. Течение отнесет вас к золотому ключу, а потом - к двери, которая перед вами откроется. Вы окажетесь в комнате у основания водопадов. Поднимитесь по лестнице в этой комнате и примените ключ. Откроются подводные ворота. Идите этим ходом направо, потом выберите правый отвод у развилки. Проплыв через ворота, направьтесь к левой стене. За вторым столбом расположен нужный вам рычаг. Откроется выход и путь к серебряному ключу. Плывите к выходу (обогните столб). Когда доберетесь до развилки, поверните в тот проход, где вы еще не были. Заплывите через дверь в пещеру и вылезьте на выступ.

Убейте пауков. Забирайтесь по выступам, пока не сможете запрыгнуть на столб в центре пещеры. Далее запрыгните на столб рядом с дверью, потом прыгните к проходу. Миновав проход, запрыгните на столб среди камней. На самом высоком камне лежит серебряный ключ.

Берите его, идите к воде, вернитесь к главным дверям храма. Ключом откройте единственную оставшуюся там дверь.

Пройдите в эту дверь, прыгните, поднимитесь по склону, увертываясь от камней. Возьмите патроны, поверните налево, перейдите мост. Заберитесь на выступ. На развилке выберите путь с катающимся ножом. Миновав его, идите налево. Соскользните по склону и в последний миг схватитесь за край. Заберитесь на лестницу, спуститесь на следующий выступ. Далее упадите еще на один выступ, возьмите патроны - и снова вниз, в дыру. Вы окажетесь перед храмом.

Вернитесь к развилке. Там снова минуйте катающийся нож, идите в комнату с мостом и еще одним катающимся ножом. Перебегите мост (нож будет вас преследовать). Бегите к кнопке слева, нажмите ее. Откроется дверь в конце прохода на развилке, где вы еще не были. Теперь снова проскочите мост и идите на развилку. Идите туда, куда еще не ходили.

В этом проходе есть катапульты, которые нужно преодолевать в строгом порядке. Встаньте спиной к первой катапульте и сделайте прыжок назад. Вас забросит к остальным катапультам. Когда все кончится, залезьте на выступ впереди и идите в открытые двери.

Запрыгните на квадратный выступ рядом с замком. Запрыгните на коробку слева, потом быстренько заберитесь по лестнице, пока стены не раздавили вас. Спрыгните на выступ справа, потом снова на лестницу. Двигайтесь дальше, пока не увидите кнопку, которая открывает ворота. Вернитесь к отверстию - и увидите ключ на столбе. Берите его и спускайтесь вниз.

Идите дальше. Оказавшись на столбе над дверью, которую вы недавно открыли кнопкой, спрыгните к замку и откройте его ключом. Вернитесь в тот район, где вы нашли ключ, которым только что воспользовались. Там открылись вторые ворота и появился новый столб. Идите в ворота, поверните налево, прыгните, залезьте на выступ, далее запрыгните на извивающийся столб. Соскользните вниз - и окажетесь на гладкой поверхности около лестницы. Поднимитесь по ней, запрыгните на следующую лестницу (над ножом), поднимитесь

по ней и снова запрыгните на лестницу (на этот раз она будет сзади вас). Поднимитесь, прыгните направо. Теперь вы сможете перейти к новому эпизоду.

Шестнадцатый эпизод. Плавучие острова - Floating Islands

Воин, который нападет на вас в самом начале, очень медлителен. Так что вы можете прикончить его задолго до того, как начнется ближний бой. А если промедлите, противник наверняка одолеет вас в ближнем бою.

Впереди на маленьком островке находится одна из «Mystic Plaques». Перепрыгивая со склона на склон, преодолейте острова. Вы должны ухватиться за край отверстия в большом золотом здании. Подтянитесь, нажмите включатель - и откроется дверь на другом острове. Идите по проходу, соскользните вниз, прыгните с самого дна на склон следующего острова (вы там открыли дверь). Вас атакует страж Ксиона. Старайтесь убить его быстро и не будите двух его дружков.

Подпрыгните, подтянитесь в люк, вступите на поднятую платформу внутри и разбудите третьего стража. Возьмите первую «Mystic Plaque», несколько световых шашек, патроны и аптечку. Найдите гладкий камень возле дерева. Влезьте на крышу и там возьмите **первый секрет.** Идите на другой конец острова, повисните там на руках. Упадите, снова схватитесь и подтянитесь на выступ. Нажмите включатель - и откроется выход.

Допрыгните до выхода, потом прыгните к следующему острову. Идите на другой конец этого острова, прыгните влево. Залезьте на камни — и вы увидите остров со ступенчатым рельефом. Гуда и идите. Доберитесь до самого верха «лестницы», поверните направо, доберитесь до новой «лестницы» и поднимитесь наверх. Вам придется уложить парочку воинов. Но разве вас может остановить такая мелочь?

Когда ступени закончатся, идите налево, над дверью. Спрыгните в то место, где вы очутились после прыжка с первого острова. Теперь сделайте прыжок с разбега, соскользните по склону, в последний момент схватитесь за край и упадите на выступ внизу. Еще прыжок — и вы доберетесь до острова со второй «Mystic Plaque». Возьмите ее и доберитесь (прыжками) до большого острова, где вы взяли еще одну «Mystic Plaque». Идите к двери у основания зеленых ступеней и используйте обе «Mystic Plaques».

Но сначала нужно запрыгнуть на платформу перед дверью. Прыгайте со склона. Во время полета чуть повернитесь телом влево. Иначе при приземлении вы сорветесь в пропасть. Дальше откройте двери своими «Plaques».

Снизу слева появится воин. Уложите его. С моста вы сможете заметить **второй секрет.** Он лежит на маленькой поляне слева, позади дерева на другой стороне моста. Повернитесь спиной к отверстию, сдвиньтесь, насколько сможете, налево, потом сдвиньтесь, насколько сможете, назад и назад же и прыгните. Вы окажетесь перед туннелем, который доставит вас к призу.

Вернуться тоже будет не просто. Встаньте на гладкой поверхности справа от отверстия, прислонитесь спиной к стене и прыгните. Вы должны приземлиться как раз над наклонной поверхностью. Еще прыжочек — и вы у дерева рядом с мостом.

Встаньте на расстоянии в один шаг от зеленого камня и повернитесь в другую сторону. Прыгните назад на камень, потом еще раз назад. Вы начнете скользить, поэтому схватитесь за край. Мимо прокатится камень. Спрыгните вниз, убейте воина, возьмите аптечку. Войдите в здание, поднимитесь на наклонный зеленый блок. Прыгните с самого его верха и подтянитесь на крышу. Идите вперед, залезьте в проход в песчанике. Он приведет вас к мосту. Вернитесь на склон, где вы «включили» зеленый камень, снова соскользните, но теперь уже вперед. Перепрыгните через овраг. Поднимитесь по склону. Видите кирпичи?

Идите направо. Прыгните с разбегу и подтянитесь на новый остров. Спуститесь по веревке, но не забудьте спрыгнуть, как только минуете нижний краешек.

Когда вы войдете в здание (оно рядом), там сразу же оживет очередной страж Ксиона. Еще парочка стражей охраняет включатель, открывающий дверь у конца веревки. Уложите всех троих. Нажмите включатель, войдите в комнату и соскользните по веревке на другую сторону. В самое последнее мгновение нужно уцепиться, а то можно по самую косу завязнуть в теплой лаве. Поднимитесь по золотому зданию и идите направо. Схватитесь за зеленый выступ и на руках проберитесь налево, потом спрыгните. Теперь ваш путь чист. Идите к верху первого веревочного спуска, схватитесь за рукоять и не отпускайте, пока все не кончится.
Вы окажетесь в зале с двумя примыкающими к нему комнатами. Эти обе комнаты - ловушки, не ходите туда, пожалуйста. С одного конца зала прыгните направо — туда, где можно увидеть каменный блок. Прикоснитесь к блоку - и рядом с открытой дверью, которую вы только что миновали, появится воин. Убейте его, сдвиньте блок - и сможете забраться на выступ. Нажмите включатель. Над лавой появился мост. Подтянитесь на каменную стену у лавы и возьмите патроны для «М-16».

Увернитесь от ножей, прыгните на мост и нажмите включатель. Откроется люк. Вернитесь к стене и с разбегу прыгните к люку. В полете нажмите **Ctrl** - это изменит траекторию прыжка, и вы упадете прямо в люк. Возьмите патроны и идите в конец комнаты. Нажмите включатель - и в основном зале откроется люк.

Вернитесь к пруду, нырните. Видите туннель, ведущий налево? По нему плывите в большую комнату. Осторожно всплывите у края (так, чтобы ножи сверху не задели вас). Поблизости есть выключатель для ножей. Теперь вы сможете вернуться в большую комнату с лавой и пройти в ту комнату, которую открыли. Подтолкните коробку к столбу у той двери, влезьте и прыгните в дверь (опять придется менять направление прыжка в полете).
В этом зале есть дверь и включатель над копьями. Подпрыгните и ухватитесь за трещину. На руках проберитесь налево и подтянитесь. Прыгнете на левый край отверстия - вернетесь в зал. Идите в дверь, там вы увидите стража Ксиона (он даже не проснется) и две закрытые двери. Спрыгните в дыру в полу и ухватитесь, чтобы затормозить.

Вы упадете в клетку с четырьмя стражами и четырьмя ниндзя. Нажмите включатель, перекатитесь по полу и подтянитесь на другой стороне столба. За столбом идите либо направо, либо налево, пока не увидите клетку. Стреляйте в ниндзя. Когда они начнут палить в ответ, заскочите за столб и нападите на них с другой стороны. Уложив ниндзя, принимайтесь за стражей. Они просыпаются только когда вы близко, поэтому сражайтесь с ними по одиночке. Как только разбудите стража, бегите на верх стены и оттуда поливайте его огнем. Как только все стражи отдадут концы, спрыгните и соберите патроны и аптечки. Нажмите два включателя - и откроются выход и еще одна дверь.

Когда вы пройдете в эту дверь, из темного угла вас атакует ниндзя. Прикончите его. Поднимитесь по ступеням к закрытой двери и к включателю. Включатель открывает дверь и будит двух стражей Ксиона. Убив их, войдите в комнату, поднимитесь по узору на стене, прыгните. В воздухе повернитесь и ухватитесь за узор, который сзади вас. Поднимитесь наверх, потом начните прыгать со склона на склон, пока не очутитесь перед очередным ниндзя. Уложите его и найдите коробку, которую можно двигать.

Вытащив коробку, заберитесь на нее и прыгните на камни слева. Идите к выступу справа и перепрыгните через лаву. Вы окажетесь в квадратном углублении. Повернитесь и прыгните в туннель под выступом - получите **третий секрет.** Еще прыжок - и вы ухватитесь за край рядом с квадратным углублением. Подтянитесь, запрыгните на выступ и вернитесь к короб-

ке. Толкайте ее, пока не сможете добраться до веревки. Схватите ручку - и вперед, навстречу решающему бою...

Семнадцатый эпизод. Логово Дракона - the Dragon's Lair

Приземлитесь, возьмите аптечку и патроны. Пройдите мимо неподвижною стража Ксиона и начните разборку со стражем подвижным.

Далее идите в комнату, где два стража застыли на местах. Рядом с первым - два выключателя. Тот, что ближе к стражу, открывает дверь и оживляет в этой комнате двух стражей, а тот, что напротив, - ловушка. Он ничего не делает, только оживляет стража. Откройте дверь и уложите двух охранников.

В следующей комнате за столбами притаилась целая армия ниндзя. Разделайтесь с ними, выманив их в предыдущую комнату. Однако те ниндзя, что находились в задней части комнаты, не захотят так просто умирать и не клюнут на вашу удочку. Придется драться с ними на их территории. Прикончив их всех, вы найдете у одного из них «Mystic Plaque». Сохраните игру, откройте этой «Plaque» дверь - и вот оно, столкновение с Драконом.

Убить его не только сложно, но даже очень сложно. Впрочем, вам помогут кое-какие тактические хитрости. Используйте против Дракона самое мощное свое оружие. Если он вас подожжет, то нырните в воду, чтобы погасить пламя. Кстати, под водой можно найти много патронов и аптечек, используйте их по мере надобности. Чтобы притормозить Дракона и спрятаться от него, бегайте вокруг столбов. Дракон не может быстро поворачиваться, поэтому чаще старайтесь забежать ему за спину, это - лучший способ покончить с ним.

Как только Дракон издохнет, выньте у него из брюха кинжал. Логово Дракона начинает разрушаться. Бегите через открытые ворота в туннель, к концу эпизода.

Приключение благополучно завершилось...

Последний эпизод. Заключение - Conclusion

...Или это нам только показалось?!

Не успела Лара расслабиться у себя дома, как некие небритые личности пожаловали к ней, чтобы немедленно учинить финальную разборку. Это еще бы ничего, да вот оружия у нашей Лары нет!

Воздействуйте ключом (Gun Cabinet Key) на замок рядом с вашей кроватью, вооружитесь и начните прочесывание вашего фамильного поместья. Сначала прикончите всех в доме, потом вылезьте во двор и позабавьтесь там. Зажигайте световые шашки, чтобы обнаружить мерзавцев среди теней.

Ларе Крофт помогал

Андрей Шаповалов



U.F.O.s

Разработчик	H + A
Издатель	Artech Studios
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	юмористический квест
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система - Windows 95.
Процессор - Pentium 90 (желательно Pentium 100).
Оперативная память - 16 Мб.
Привод CD-ROM — четырехскоростной.
Видеорежим - SVGA 640x480 16-bit color.

Интересных юмористических квестов, к сожалению, не так уж много. Среди них можно выделить **Day of Tentacle, Beavis and Butthead in Virtual Stupidity, Normality** и, конечно же, **Sam&Max.** Однако совсем недавно появилось действительно достойное произведение, имеющее полное право пополнить этот (пусть и немногочисленный) список. Речь идет об игре **U.F.O.s.**

Началось все с того, что инопланетянин забыл заправиться на одной из космических заправочных станций, в результате его «летающая тарелка» потерпела крушение и упала на нашу Землю-матушку. При этом она доставила немало неприятностей свиньям и одному милому утконосу. После падения выяснилось, что надо срочно чинить двигатель. Из случайно летевшего мимо рекламного листа пришелец узнал, что за 19 долларов 95 центов он сможет получить одну из необходимых деталей. Ваша же цель заключается в том, чтобы как можно скорее отправить этого инопланетянина назад в космос. Главных героев у вас два — пришелец (милое такое существо в фиолетовом костюме с одним большим глазом и маленьким «собирателем») и утконос (достаточно забавный представитель земной фауны). Пришелец явно доминирует в этой парочке, используя своего приятеля так, как ему вздумается. Но, несмотря ни на что, эта парочка неплохо работает и способна решить любые поставленные перед ней задачи. Графика и звуковое сопровождение в **U.F.O.s** - одна из самых сильных сторон: игра заметно выигрывает по качеству изображения у многих своих предшественников. Это, конечно, можно объяснить новейшими возможностями компьютеров, но, как видно из системных требований, они не очень-то и используются. При этом все движения героев реалистичны и плавны. Звуки



очень хорошо соответствуют окружающей атмосфере, а прикольная музыка во время паузы вообще очень радует слух.

Итог: U.**F.O.s** - прекрасный квест, который займет у вас немало времени не только на прохождение, но и на то, чтобы посмеяться над шутками и полюбоваться прекрасным качеством графики.

«Собиратель»

Итак, что же это такое? «Собиратель» - это небольшой аппарат, напоминающий рацию. С его помощью инопланетянин общается с окружающей средой. В основном он заменяет пришельцу руки (и инвентарь): по какой-то неведомой причине тот не желает прикасаться ни к чему в нашей среде. Кроме того, «собиратель» служит средством для убеждения утконоса совершить какое-либо действие, а также является панелью функций игры. Периодически он отказывается выполнять некоторые ваши указания. Это означает, что в данном месте все не так просто, как кажется, и вам придется сделать что-то непосредственно. Чтобы просмотреть свой инвентарь или воспользоваться одной из функций игры, вам надо щелкнуть мышкой на изображении этого аппаратика в правом верхнем углу. Для переключения между инвентарем и панелью функций используйте большую оранжевую кнопку посередине «собирателя». Чтобы выключить «собиратель», не выбирая при этом никакого предмета для использования, надо просто щелкнуть на картинке сзади.

Управление

Управление осуществляется выбором нужной иконки (правая кнопка мыши), а затем щелчком на предмете, на который оказывается воздействие. В начале игры вы можете выбирать между тремя действиями: взять (или использовать), поговорить, посмотреть. Возможность выполнения того или иного действия с данным предметом выражается состоянием иконки действия: если рука (взять / использовать) сжата, вы, скорее всего, можете произвести какое-то действие; если разжата — даже и не пытайтесь. То же самое с изображением рта (поговорить) и глаза (посмотреть). Если вы взяли какой бы то ни было предмет, его надо положить в инвентарь (то есть навести курсор с предметом на «собиратель» и щелкнуть левой кнопкой мыши) или использовать на этом же экране. В дальнейшем, после освобождения утконоса, в вашем распоряжении появится новая иконка: морда утконоса. Обычно он выполняет разную грязную работу за инопланетянина. Если глаза открыты, действуйте. Ну, а на нет и суда нет!

Для перехода на другой экран подведите курсор мыши ко краю экрана и, когда появится стрелочка, щелкните левой кнопкой.

Пауза в игре ставится автоматически, когда вы переключаетесь на другой экран в Windows.

Прохождение

Естественно, прохождение включает в себя только действия, необходимые для успешного прохождения игры. Но дам хороший совет: перед тем, как обращаться к прохождению, лучше пощелкайте повсюду мышкой. Во-первых, можете обнаружить какой-нибудь прикол, а во-вторых, может быть, сами продвинетесь дальше по игре.

Сразу после приземления возьмите грязь с «летающей тарелки». Идите налево, к грузовику. Затем идите вверх, к дому, и возьмите (наведите руку и, когда она сожмется, щелкните левой кнопкой мыши) прутик с пенька, рядом с которым отдыхает собака. В дом жена фермера вас не пустит, можно и не пытаться. Зато можно посмотреть в окошко.

увидеть ключ и получить за это скалкой по морде. Вернитесь на экран с грузовиком и идите направо. Вы окажетесь на берегу реки. А вот и утконос! Но его крепко держит капкан, а паника при вашем приближении столь велика, что освободить его так просто не удастся. Сначала надо с утконосом поговорить (вернее, превратить в зомби), и только после этого можно открывать замок. На этом же экране возьмите пучок травы, которая растет рядом с рекой. Вызовите «собиратель» и на экране инвентаря соедините грязь с «летающей тарелки» и траву — получите маску. Теперь вернитесь к дому, где живет фермер с женой. Используйте маску на утконосике, посмотрите милый фильм. В результате инопланетянин возьмет-таки ключ. Теперь идите к сараю (вверх направо), используйте утконосика на стоге сена и после этого никогда не придавайте значения фразе «...как иголку в стоге сена». С помощью иголки откройте замок на сарае. Чтобы взять канистру с бензином, вам надо сначала поговорить с лошадью, а потом, когда она отвернется, ударить ее один раз прутиком. Канистра не выдержит и упадет в ваши руки (лапы?). Идите к грузовику. Используйте ключ на двери. Ну что ж, не самый плохой способ забраться внутрь! Залейте бензин из канистры (заливается он, если использовать канистру на двери). Ну, с Богом!

Теперь вы едете по дороге. Вам надо добраться до города. Управление осуществляется стрелками вправо и влево на клавиатуре. Внизу экрана есть индикатор «Плохо-Хорошо». Как только указатель достигнет положения «Хорошо», езда закончится. Чтобы этого достичь, надо сшибать зверюшек, людей и инопланетян (показатель будет постепенно ползти к надписи «Хорошо») и объезжать кучи камней.

После того как ваша машина впечатается в столб, а вы вылетите через лобовое стекло, возьмите из машины игральный кубик. Идите сначала направо вверх, потом направо, откройте дверь. На кухне стоит угрюмый мужик и рубит капусту. Подсуньте утконосика ему под правую руку. Он его порубит на мелкие кусочки, а щипцы станут вашими. Идите через дверь в бар, затем в туалет (дверь справа). Войдите в ближнюю к вам кабинку и щипцами достаньте монетку из унитаза. Вернитесь в бар, идите к слепому, стоящему около музыкального автомата. Отдайте ему монетку, и он сделает в ней дырку. Монетку прицепите к кубику, идите к автомату, опустите монетку. Нужная вам мелодия, которая так не нравится толстому рокеру, находится под номером B6. Посмотрите мультик — и вы окажетесь в городе.

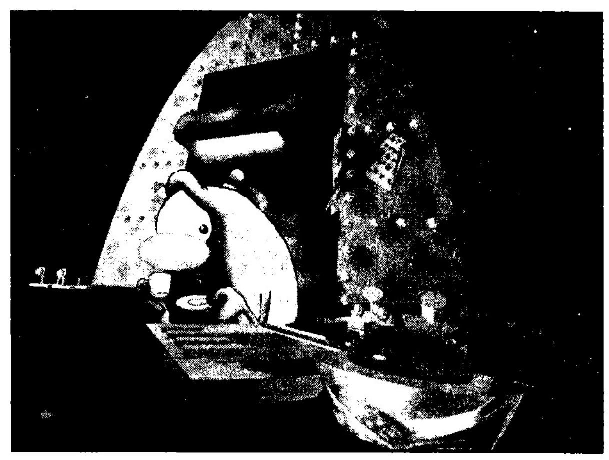
Идите наверх к двум разговаривающим мужикам, поговорите с тем, что сидит справа: он даст вам сигарету. Вернитесь на экран с машиной, дайте утконосу сигарету, и он возьмет ключ (какой ценой!!!). Перейдите дорогу и запомните номер телефона, написанный на витрине. Теперь идите к телефону-автомату, опустите монетку, и пусть утконос позвонит по номеру 555-6789. Пока он говорит, идите в игрушечный магазин и возьмите картинку около кассы. Выйдите из магазина. Открутите винт справа на колонке гаечным ключом и наденьте сверху помойное ведро. Заберите шляпу. Идите к мужикам и используйте шляпу на пилотке. Идите налево, к бабульке, используйте на ней пилотку. Ну что ж, денег не дали, но зато мы получили билеты в цирк. Возьмите выпавший банан. Идите вниз, затем направо наверх, потом направо. Дайте билетеру ваши билеты.

Идите к человеку в костюме слона, подметающему пол, и возьмите пустое ведерко. Отдайте слону картинку из магазина, он пропустит вас к клоуну. У клоуна есть дудка, но нет пива. А дудочка нам пригодится. Выходите из шатра клоуна и идите к продавцу пива направо. Отправьте утконоса измерить его рост к картонному клоуну с вытянутой рукой и, пока продавец не смотрит, используйте ведерко на бочке с пивом. Идите к старейшему слону в центре шапито, опустите монетку в автомат, и у вас появится конфета с надписью «Bad». Слоник упадет, но пусть это вас не волнует. Опустите конфетку в пиво. Иди-

те к клоуну в его каморку, дайте ему отравленного пива и заберите дудку (вряд ли она ему понадобится в ближайшее время). Выходите из каморки и идите к шарманщику налево. Там танцует обезьянка. Поманите ее бананом. Начнется новая игра: «Собери побольше денег».

Правила очень просты: вам надо собирать деньги (для передвижения по экрану используйте <- и ->) и не наступать на банановую кожуру. За пойманную монетку вам дадут 10 центов, за пропущенную снимут 2 цента. За пойманный бумажный доллар вам дадут 25 центов, за пропущенный снимут столько же. За падение на банановой кожуре с вас снимут 50 центов. Чтобы перепрыгнуть через кожуру, нажимайте **Пробел.** В результате вы должны собрать 19 долларов 95 центов. После этого вы вернетесь на ферму.

Идите к дому, около которого спит собака. Войдите внутрь. Инопланетянин должен взяться за кабаний клык, а утконос — встать и держать люк. Спуститесь вниз в пещеру. Идите на экран, где у прилавка, на котором написано «Kiss An Ayleein», стоит женщина. Возьмите пружинку с головы мальчика. Напустите утконоса на женщину. Начнется поединок языков в три раунда.



Управление: (напасть) и <- (встать в защиту). В первом раунде легко победить, если постоянно лупить по клавише атаки. Во втором и третьем раундах после получения хоть самого мизерного преимущества станьте в защиту и ждите конца раунда. После победы получите жевательную резинку.

Идите на экран с импровизированным оркестром и висящим шаром. Дотроньтесь до шара пружинкой и запрыгните на него. Теперь поднимайтесь по веревочке наверх. Худеть надо было! Под вашим весом шар упадет прямо туда, куда нужно. Идите налево, к мужику, который жарит курицу, и в обмен на монетку получите ведерко. Идите еще раз налево, к малышу с игрушечной «летающей тарелкой». Приклейте к ней жевательную резинку, затем дайте малышу ведерко в обмен на пульт управления. Достаточно равноценный обмен! Управляя летающей игрушкой, летите на два экрана направо к своей (естественно, настоящей) «тарелке» и заберите ключ. На обратном пути вы его потеряете, а после этого заберите кетчуп из коробки над мужиком, жарящим кур. Этот кетчуп бросьте в ведерко с курицей двухголовому уродцу около вашего космолета. Ваша роль на этом закончится. У урода внезапно появится сильная жажда, и он уйдет попить воды. Ключик из бочки, естественно, вывалится, инопланетянин его заберет. Поставит клаксон клоуна (упокой, Господи, его душу!) на место. Вот и все. Корабль починен. Можно улетать. Утконос даже всплакнет от горечи расставания со своим другом. Но тот не бросит боевого товарища и заберет его с собой. Единственное маленькое упущение: топлива в космическом корабле как не было, так и нет. Так что, боюсь, инопланетянин с утконосом улетят недалеко. Они еще вернутся!

Александр Рытиков, PcDuck

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ:
ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА

Разработчик	Gamos, студия «Пилот»
Издатель	1С
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	смесь головоломок и приключений
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

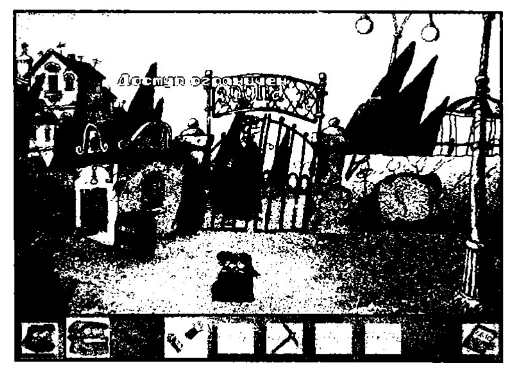
Операционная система — Windows 95 + DirectX 5.0.
Процессор - 486DX2/66 (рекомендуется Pentium 100).
Оперативная память - 8 Мб (рекомендуется 16 Мб).
Видеоплата - 1 Мб (рекомендуется 2 Мб).
Привод CD-ROM - двухскоростной
(рекомендуется четырехскоростной).
Место на жестком диске — 1 Мб.

Пролог

Такого неслыханного нахальства город Бердичев не видел давно! Средь черной ночи из зоопарка, второй достопримечательности после кирпичного особняка местного миллионера и нового русского Рабиновича, был похищен полосатый слон Балдахин, иностранный перебежчик, не снесший побоев капиталистической акулы зообизнеса Карбофоса. И вот эта мразь с табуреткой на спине (то бишь Карбофос) вторглась в пределы нашей Родины и вновь овладела своим слоном. Такой страшной новостью на передовице встретила своих читателей местная газета «Кривда». Среди них были и известные во всем городе детективы-плэйбои братья Пилоты. Надо сказать, что детективная деятельность ввиду нерентабельности давно была помещена братьями в разряд хобби, и только такое страшное преступление, как похищение любимого ими Балдахина, смогло оторвать их от «челночного» бизнеса, ставшего в последнее время их главным источником дохода.

У входа в зоопарк

Наспех глотнув холодного кофе, неразлучные братья рванули в зоопарк, сразу же столкнувшись с проявлением процветающей бюрократии и взяточничества. Появившийся на звон колокольчика Сторож, мало что соображающий с похмелья, разглядев среди цветных кругов перед глазами невысоких братцев, решил, что «послать» посетителей и удалиться в свою будку будет намного проще и быстрее, чем пытаться открыть непослушными руками замок на воротах. Шеф, вооружившись киркой, висевшей на пожарном щите, попытался было проломить забор, но напоролся на недовольного бегемота, заткнувшего филейными частями своего тела образовавшийся проем.

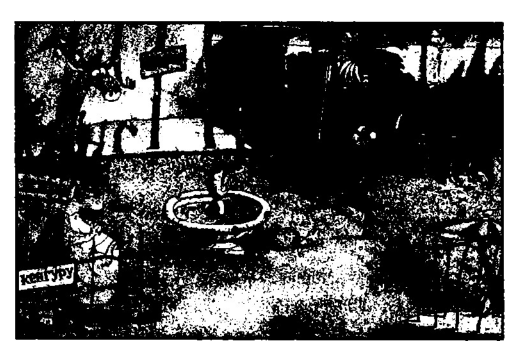


Любопытный Коллега, слонявшийся до этого без дела, открыл ставни будки, на которой висел пожарный щит, и нарушил сон мирно посапывавшей вороны. В клюве той братьями была замечена золотая монета. Дальнейшие поиски заначки в будке ни к чему не привели, а потому Шеф, разгорячившись от волнения, плеснул в стоявшую тут же бочку воды из пожарного чайника. С воем из бочки вылетел Мышьяк, матерый котяра, отец половины кошачьего населения Бердичева, известный своей хитростью и подлостью и промышленным мошенничеством и шпионажем. Вид вороны вызвал у Мышьяка весьма неоднозначную реакцию, в результате чего последняя лишилась как жизни, так и монеты, вовремя подобранной Шефом. Сторож, вновь выгнанный надсадным звоном колокольчика, глухо матерясь, выполз из своей конуры, обещая продырявить из двустволки первого, кто попадется ему на глаза. Но, к его крайнему удивлению, вместо очередного упрашивания ему была предоставлена золотая дореволюционная монета, слегка запачканная вороньим пометом. «Ящик пива!» - гаркнул про себя Сторож и впустил братьев.

Рояль в кустах или первый рэйв-концерт в Бердичеве

Шеф всегда был неравнодушен к классической музыке. Вот и в этот раз, едва завидев приютившийся в кустах рояль из местного ДК, он немедленно бросился к инструменту и принялся играть. Коллега, не смысливший в музыке ровным счетом ничего, увлекся странными закорючками, на которые глядел его брат, когда играл. Пробежав глазами первую страницу, Коллега перевернул ее. Следующая отличалась от предыдущей только цветом — она была рыжеватая. Когда разглядывать закорючки Коллеге надоело, он подошел ко столбу с указателями и, встав точно под тем из них, на котором красовалась перевернутая табличка с надписью «Слон», замер, не в силах прочитать слово, написанное вверх ногами. В это время Шеф, вернувшись из задумчивого оцепенения, ударил по клавишам рояля, пытаясь сыграть нанесенную на рыжую страницу мелодию. Впоследствии этот эпизод вошел в историю как первое в мире исполнение рэйва на рояле. Коллега, будучи от природы неплохим танцором, вошел в ритм и так разошелся, что в одном из своих прыжков ударился головой об указатель с перевернутой табличкой. Скрипнув, он перевернулся на столбе и замер, указывая путь к клетке Балдахина.

Золотой ключик



Проследовав в направлении, указанном на столбе, братья оказались около клеток со зверьем, среди которых была и опустевшая клетка их любимца Балдахина. Шеф, не тратя времени даром, проследовал в хозблок, где и разжился граблями, секатором и лейкой. Сжалившись над засыхающей пальмой, находившейся в ведении Сторожа и изредка поливаемой остатками прокисшего пива, он вылил щедрые поллитра влаги на сухую и горячую почву горшка. Пальма с благодарностью приняла воду и незамедлительно ответила добром на добро, вывесив на ветке гроздь бананов. Не сумев в одиночку дотянуться до плодов, Шеф призвал на помощь брата, ловко взгромоздившегося к нему на плечи. Но не тут-то было. Сбежавший по недосмотру Сторожа носорог по кличке Т-34 на полном ходу протаранил акробатов, после чего скрылся. Не привыкший к таким «наездам» Шеф заботливо расположил на звериной тропе, по которой прибежал носорог, найденные ранее грабли. Тем временем толстокожий, успев развернуться, заново начал разгон. Но получил граблями

прямо по рогатой морде, развалившись на груду щитков. Коллега, теперь уже спокойно забравшись на плечи брата, а оттуда на пальму, уплел один из бананов и, оценив его по достоинству, решил забрать всю гроздь, воспользовавшись секатором. Освободившись от груза бананов, пальма подкинула несчастного на несколько метров, после чего он рухнул в фонтан, чуть не расколотив гипсового дельфина. Поняв свою ошибку, Шеф открутил регулировочный кран фонтана на полную мощность. Струя рванула вверх, уподобившись женевскому фонтану. Затем братья повторили весь трюк с бананами. На этот раз Коллега приземлился прямо на струю воды, где и завис, дико хохоча, потому что вода щекотала ему под мышками. Шеф, будучи мужчиной суровым, еще раз крутанул кран. Коллега, взмыв вверх, приземлился прямо в сумку к кенгуру и овладел ключом. Вовремя подоспевший Шеф разъяснил глупому животному, кто есть кто, и освободил брата, но недотепа Коллега выронил ключ, доставшийся с таким трудом.



Лабиринт Минотавра

Обезьяна, стащившая ключ, увлекла братьев в некое подобие лабиринта, ловко удирая от них при малейшем к ней приближении. Понадобился не один час бешеной гонки по дорожкам, прежде чем Шеф догадался спрятаться в полый ствол дерева. Глупая обезьяна, подгоняемая Коллегой, пробежала мимо дерева и попалась в руки Шефа. Общим судом братья постановили ключ у зверюги изъять, но жизнь сохранить.

Берегись автомобиля

Заполучив ключ от номера Карбофоса, братья отправились в гостиницу. Но путь отважным героям преграждает высокоскоростная магистраль. Шеф, с детства увлекавшийся электроникой, занялся починкой светофора. Коллега же, поковыряв в носу, решил порыться в урне, где обнаружил штопор, который был незамедлительно использован для открытия люка. Убедившись в безуспешности этой затеи, Коллега решил грудью остановить поток автомобилей. Дождавшись, когда с правой стороны показалось серенькое такси, храбрый братец ринулся через переход. Когда таксист заметил низкорослого детектива, жать на тормоз было уже поздно. Проявив чудеса водительского искусства, таксист объехал Коллегу, краем глаза уловив бешеное выражение лица еще одного водителя, также объезжавшего нарушителя по левой полосе. Когда машины унеслись восвояси и клубы пыли развеялись. Коллега увидел перевернутую крышку люка и Мышьяка, спускающегося в открывшееся отверстие. Братья незамедлительно последовали за ним.

Дети подземелья

В катакомбах канализации города Бердичева царил хаос. Крысы жили в подземельях с незапамятных времен и пускать к себе непрошенных гостей не хотели. Трое из них, раскачиваясь на трубе, решили искупать братьев в зеленых экскрементах, медленно проплывающих под трубой. Сначала Коллега, а потом и Шеф все-таки умудрились перебраться через нее короткими перебежками, пользуясь моментом, когда очередная крыса отклонялась в сторону.

«Медвежатник»

Выбравшись из люка на другой стороне дороги, ребята, воспользовавшись отнятым у мартышки ключом, забрались в номер Карбофоса. Хозяин, решивший не связываться с детективами, поспешил удалиться. Шефа сразу же насторожил странный сейф-холодильник с многочисленными ручками. В секрете ключа был задействован принцип обратного креста. Задача состояла в том, чтобы повернуть все ручки в горизонтальное положение. Через пару часов тренировок холодильник был вскрыт.

Лирическое отступление: если не хотите тратить несколько часов на вскрывание сейфа, делайте как я! Шаг 1: зарисовываем положение всех ручек, прежде чем начать их крутить. Шаг 2: поворачиваем по одному разу, невзирая на последствия, вертикальные ручки с вашего рисунка. Шаг 3: повторяем все, начиная с шага 1.

Пока Шеф упражнялся в «медвежатничестве», Коллега успел заглянуть в сахарницу, подобрать отвертку, отодвинуть штору и подобрать баллончик с пеной для бритья, который он не преминул использовать в ванной. С помощью отвертки Шеф починил выключатель, а с помощью того же баллончика успокоил всплывшего крокодила. Пока зеленый отплевывался от пены, Коллега успел стянуть ключик, висевший над ванной. Этим ключом Шеф открыл замок, запиравший дверцу холодильника, и дернул за ручку.

Гнусный Мух

Проследовав за Мышьяком, нагло обжиравшимся колбасой в холодильнике, братья становятся свидетелями побега Карбофоса через балкон. Шеф первым делом выдрал из розетки телевизионный шнур, который Коллега обмотал вокруг себя и использовал на балконе в качестве каната. Шеф последовал за ним, но не успел он начать свой спуск, как появился Гнусный Мух, не дававший телевизору свалиться со стола. Пришлось Шефу вернуться в комнату и усмирить Муха с помощью мухобойки, найденной в ящике стола с телевизором. Избавившись от порхающей твари, братья преспокойно спустились по импровизированному канату. Затем Коллега открыл правое окно, а Шеф выбил его, перерезав полученным осколком трос. Вслед за тем братья спокойно забрались в левое окно.

Из школьных воспоминаний: туалет

Оказавшись в ванной комнате, Шеф прикарманил мыло, лежавшее на умывальнике, и вантуз. Он открутил кран с водой, а Коллега бросил кусок мыла в пасть коту, пившему воду из бачка. Затем Шеф, заткнув унитаз вантузом, дернул за шнурок. Пока вантуз был мокрый, Шеф использовал его, чтобы открыть дверь.

Погоня

Опять Карбофос со слугой успели удрать на лифте, предварительно взорвав распределительный щит. Шеф. завидев электроцепи, его давнее хобби, бросился к щиту и восстановил провода, увлеченный ностальгическими воспоминаниями об уроках физики в школе. Как только цепь заработала, братья погрузились в лифт и бросились в погоню.

Строим лестницу

В следующем зале, вытащив из ящика автомат, стреляющий воздушными шариками, Шеф мужественно подставил себя под град ящиков, сбрасываемых слугой Карбофоса. Передвигаясь справа налево и прыгая с ящика на ящик, ему удалось составить из падающих ящиков конструкцию в четыре ряда и в четыре ящика высотой. Забравшись наверх

и спугнув подлеца-слугу, маленький Шерлок Холмс повернул рубильник и поднял платформу с братом-Коллегой.

Погоня 2

Выбежав на крышу, братья наблюдают сцену полета Карбофоса на полосатом Балдахине, украшенном воздушными шариками. Подобрав ножницы и краску, красную и зеленую, Шеф вновь предоставил свои плечи в распоряжение Коллеги, который открутил кран баллона с леталпропал'ом. Подумав с полчаса, почему шар не наполняется газом, Шеф наконец нашел повреждение (разрыв в шланге) и устранил его. Затем он забрался в корзину с помощью лестницы, которую приставил к корзине. Коллега, давно проникшийся ненавистью к вороне по кличке Килоперьев, с явным садизмом расстрелял ее сначала красной, а потом зеленой краской. Запрыгнув в корзину, он перерезал веревку, и братья продолжили погоню.

Асы из асов

Летели они долго. Лишь на третьем часу полета братья сообразили, что им нужно приземлиться, а как это сделать - они не знали... Но, на их счастье (или беду), Шефу и Коллеге встретилась Килоперьев, пробившая обшивку шара и тем самым приземлившая их за считанные секунды.

Забытая мелодия для флейты

Братья были почти у цели. Балдахин, украшенный шариками, висел на небе, заслоняя луну. Карбофос позорно бежал, бросив на произвол судьбы и несчастного слугу, и слона, и даже табуретку. Табуретка была первым, что подобрал Шеф, очухавшись после падения. Приладив ее к нижней левой ветке среднего дерева, он сам залез на нее и встал под слоном. Коллега встал прямо под Шефом и помог брату перебраться на дерево с Гордой Птицей (слева). Встав на крайнюю левую ветку, Шеф попробовал дотянуться до несчастного слуги. Коллега, подобрав упавшую флейту, протрубил в дупло центрального дерева и заглянул в него, чтобы убедиться в эффективности своего искусства. С помощью слуги Шеф перебрался на ствол правой ели, где обнаружил еще одну флейту. Затем братья использовали все три флейты на стволе ели и получили лесенку. По лесенке они добрались еще до одной флейты. С помощью ее магических звуков Балдахин был наконец спасен.



Эпилог

После триумфального въезда братьев Пилотов в город на полосатом слоне Бердичев гулял и праздновал три дня и три ночи. Автор там был, мед ел, пиво пил, по усам не текло, поскольку сбриты, а потому в рот все попало.

Леонид Векшин, клуб «Game Galaxy»

ГЭГ:
ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Разработчик	ZES't
Издатель	Auric Vision
Выход	январь 1998г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система -Windows 95.
Процессор - Pentium 75 (рекомендуется Pentium 133).
Оперативная память - 16 Мб.
Привод CD-ROM - четырехскоростной.
Видеоплата - SVGA, разрешение экрана
640 x 480, 256 цветов (рекомендуется Hi Color).

Многие игровые издания назвали «ГЭГ» первой российской игрой в жанре квест. В чем-то они, безусловно, были правы — игра Sea Legend («Морские Легенды») была изначально ориентирована на запад, «Бермудский Синдром» можно было назвать приключением лишь с большой натяжкой (это все-таки аркада), «Призрак Старого Парка» была ориентирована (и весьма успешно) на головоломки, а «Братья Пилоты» отличалась нелогичностью действий, надоедающими логическими (холодильник) и динамическими (мартышка с ключом, крысы в подвале) вставками.

Но мы чуть-чуть отвлеклись. Вернемся к теме сегодняшнего «материала номера» — к игре «ГЭГ», разработанной студией ZES't и выпущенной в свет издательством Auric Vision. Сказать, что это приключение - значит, не сообщить об игре ничего. Это большой, большой «черный ящик», в котором мирно уживается все то, что близко сердцу российского человека - анекдоты и шутки, эротика и бинокли (направленные в окна соседних домов), Doom и «Тетрис», крысы и тараканы, совмещенный санузел в однокомнатной квартире и винный подвал с пустыми бочками, ржавые подводные лодки и подбитые «тигры». Даже главный отрицательный персонаж - Маркиза, бывшая учительница, а ныне действующая сатанистка — близок сердцу каждого.

Прохождение



Да, да, дорогие мои. Сегодня вы погрузитесь в пучины такого воспаленного бреда, что все ранее пройденные ужасные приключения вам покажутся жалкими попытками воспроизведения чего-то классического, темного и страшного. Ведь сейчас речь пойдет не просто о квесте. **«ГЭГ»** — это не только отвязное, но и российское приключение. Можно много ломать копий по поводу классических **Larry 7, Phantasma-goria, Myst, Curse of Monkey Island** - но все



эти игры не рассчитаны на русского пользователя. Даже при пиратской русификации они часто обладают специфическим западным юмором, приколами, да и даже часто своеобразной логикой событий, далекой от русского игромана. Типичный пример - задумка с вечным зайцем-energizerом на развалинах цивилизации в четвертой серии игры **Space Quest.** Шутку не поняли - на рекламном рынке России этот косящий под Ивана Демидова барабанщик появился лишь через 2 года после выхода игры.

А вот окорочка, летящие в сторону «контрактного союза» - это близко, хорошо и понятно. А ведь именно из подобных мелочей и складывается знаменитое понятие «играбельность». Это практически не поддающееся определению понятие и определяет (в основном) срок жизни и популярность игры на рынке. Именно благодаря ему в свое время взлетела на пик популярности **Duke Nukem 3D** и многие другие хиты.

Огромный плюс (и отличие от других) игры «**ГЭГ**» в том, что все действия в ней абсолютно прогнозируемы и железно обоснованы. Именно поэтому хочется закончить со вступлением и посоветовать вам в первую очередь поиграть в игру, не читая нашего прохождения. А уж если застрянете в игре - тогда милости просим!

Часть I

Жизнь вокруг вас кипит и бурлит. Зловредные сатанисты снова справляют ритуалы своего жуткого культа. Им нужен носитель, через тело которого на свет появится Антихрист. Больше всего для этого подходит некая Маркиза.

У темных сил все рассчитано от и до. Однако есть человек, который уже однажды сорвал планы армии тьмы. Это вы, старый добрый Гарри Бивнев, человек с большим сердцем и незамутненными (ввиду укуса ядовитого пингвина) помыслами.

Итак, проснувшись и грохнув телефон, вы оказываетесь, как ни странно, у себя дома. Квартирка у вас однокомнатная, с совмещенным санузлом и без кухни. Поэтому для удобства ориентации разные виды на одну и ту же комнату мы будем называть так, как принято в России - гостиная, кухня, спальня, коридор, кабинет.

Первоначально вы находитесь в гостиной. Щелкните мышкой на девушке в сиреневом платье (плакат на противоположной от вас стене). Гарри считает, что в жизни такое случается редко — вы же можете развлекаться так, пока не надоест. Справа от плаката с девушкой вы увидите постер гоночных соревнований Indycar. В его левый верхний угол вбит здоровенный костыль — щелкните и на этом гвозде.

В центре комнаты находится стеклянный журнальный столик. Если направить на него курсор, он превратится в лупу. Щелкните на столе левой кнопкой мышки, и он приблизится.

Щелкните на стоящей справа пластмассовой емкости со шпанскими мушками, затем на сигарете, а потом на бутылке с пивом. При наведении на бумажник курсор вновь превращается в лупу. Это замечательно! Давайте взглянем на это вместилище денег и фотографий поближе, щелкнув мышкой на бумажнике. Щелкните затем на удостоверении Гарри, а также на фотографии обнаженной девушки (взору зрителя доступны только ноги, а жаль!).



Не забудьте забрать 20$, выглядывающие из карманчика. Имейте в виду, что это не только деньги, но и записная книжка — на ней номер телефона старого китайца. Отстраняйтесь от бумажника и стола — здесь вам больше делать нечего. Поворачивайте направо (для этого направьте курсор в центр крайней правой части экрана - и он преобразится в стрелку, указывающую Гарри направление для движения).

Теперь вы находитесь в западной стороне комнаты, условно именуемой спальней. Главная ее деталь - не кровать, как показалось бы стороннему человеку, а телескоп, направленный на самые эротичные окна в городе. Используйте его! На внезапно зазвонивший телефон не обращайте внимания — все равно, пока вы до него дойдете, он перестанет звонить, лишний раз напоминая о всеобщей телефонной подлости.

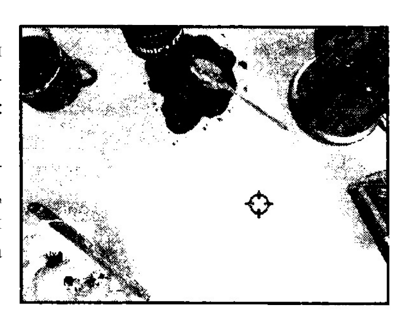
Вернемся к приятному занятию — подглядыванию. Всего в городе на данный момент есть три места, куда вы можете засунуть свой любопытный нос. Все они отмечены на картинках. Пока это все, и не удивляйтесь, что во всех трех местах вам показывают одинаковое кино — такова жизнь!

Отойдите от этого дьявольского творения человеческой мысли. И взгляните на кровать. Здесь вы можете отоспаться после тяжелого рабочего дня. Можно попробовать и прямо сейчас - выберите любой из трех снов и попробуйте! Только помните - первые две графы одинаковы, а эротические сны вам пока не снятся. Так вот, чтобы увидеть эти самые необыкновенные сны, попробуйте повесить на специальный гвоздь трусики или лифчик Маркизы (их найдете в дальнейшем).

Отдохнули? Вставайте, сударь, вас ждут великие дела! Взгляните на шкаф, стоящий справа. Взгляните на крюк на потолке и на журнал на верхней полке справа от крюка. Ну и конечно же, не забудьте про «танцующие бюсты», стоящие на средней полке - это незабываемое зрелище!

От шкафа идите опять направо. Перед вами часть жилища Гарри, условно именуемая кухней. Обязательно уроните исполинскую бутылку с кетчупом. Щелкнув же на кухонном столе, вы получите возможность сыграть в первую из мини-игр «ГЭГа»

Мини-игра 1/5 «Обед с мухами»



Задача этой игры на редкость банальна — орудуя мышкой, набить 10 мух. Эта могучая кучка пригодится вам в дальнейшем. В игре три уровня сложности:

I`m too drunk to stub flues, God; I`m damned; Flightmare (расположены по возрастанию трудностей). Промахнуться на каждом из них можно 10 раз (по числу мух), но зато скорость прыжков мух на каждом из уровней возрастает неимоверно. После «отстрела» 10 мух игра прекращается автоматически.

Советы:

1. Не торопитесь. Число мух не ограничено, поэтому, если видите, что прицел перевести вы не успеете, лучше дождитесь следующей мухи.

2. Не считайте себя самым крутым - играйте на уровне I`m too drunk to stub flues. Игра от этого существенно не меняется, а вы потратите меньше нервов.

3. Попадать в муху нужно именно в начальные доли секунды.

4. Вилка — оружие массового поражения, поэтому необязательно бить точно в перекрестие прицела.

5. Если у вас «тормозит» мышка, ориентируйтесь по следующему признаку. Если вы поймали муху в перекрестие, нажали кнопку мыши, и муха перестала шевелить лапками - вы точно попали, через секунду-полторы опустится вилка и добьет животное. Не давите на мышку после этого - выйдет двойной удар.

6. В связи с пятым пунктом ходят упорные слухи, что легче ловить тех мух, которые не шевелят лапками. Попробуйте!

Мухи отловлены? Замечательно! Теперь ваше внимание должно быть сфокусировано на микроволновой печи в правой части экрана.

Взгляните на нее и щелкните на дверце. Насладившись полетом шмеля, снова откройте дверцу, положите на поддон кучку мух (вызвав нажатием правой кнопки мыши экран инвентаря и выбрав из него мух). Откройте дверцу и заберите хорошо прожаренных мух назад (будет чем поживиться в критической ситуации). Обратите внимание! Справа от вас находится видеокассета. Заберите ее - еще пригодится. От микроволновки идите снова направо.

Вы в части квартиры Гарри, именуемой коридором. Отсюда дверь ведет в санузел - но туда мы зайдем попозже. Обратите внимание на диплом на стене и на мусорный бак под ним. Обратите внимание на изображение девушки над входом в санузел - щелкните на ее груди (только смотрите, чтобы курсор был в виде руки, а не стрелки). Теперь милости просим в ванную - на двери стрелка, приглашающая войти. Ах, какая незадача! Двери уж слишком хлипкие. Раз уж такая оказия - зайдем позже.
Идите опять направо, и окажетесь в прихожей.

Обратите внимание на одинокий ботинок у двери, а затем взгляните на факс (он же телефон). Поинтересуйтесь поляроидовской фотографией над факсом. Эта бизнес-леди - ваша начальница Люси. Самое время связаться с ней (кнопка BOSS в правом нижнем углу факса).

Итак, вы снова на работе, у вас есть досье и подозреваемые. Однако дома пока еще тоже много дел — например, выяснить, как поживает старый хрыч Ляо. Для этого вызовите экран инвентаря и используйте долларовую бумажку на ряде черных кнопок на левой стороне факса (не забудьте его при этом приблизить к себе!). Выберите себе какую-нибудь вещь из списка, предложенного китайцем на обмен (порядок не имеет значения: все равно именно эти вещи вы не получите, так что выбирайте произвольно).

Кстати, заметьте - теперь у вас среди инвентаря аж четыре вещи, которые нельзя использовать, а можно только просматривать.

1. Ваш дневник. Содержит записи ваших с Люси переговоров, а также подслушанные тайные диалоги между сатанистами.

2. Досье на Маркизу.

3. Досье на Маркиза.

4. Список Ляо. Служит для полезного обмена - Ляо с удовольствием меняет полезные предметы на всяческую порно-эротику.

Итак, старина Ляо требует от нас кассет. А не запарить ли ему ту испорченную, которую вы нашли рядом с микроволновой печкой? Отойдя от факса, поворачивайте налево и идите в ванную комнату.

Взгляните на квадратный ящик (а-ля мусоропровод) слева от вас. Щелкните на нем, а затем на черной ручке в верхней части. Щелкните на черном круглом поддоне. Это и есть ваш основной путь сообщения с китайцем. Поставьте на поддон испорченную кассету.



Старик Ляо - не глупее нас с вами. Без проверки он не меняется. Теперь нам придется обдумать, как записать нормальные кассеты. Но это позже, а пока, отойдя от люка, взгляните на унитаз справа от вас. Поднимите крышку и нажмите на ручку — полюбуйтесь радугой от спускаемой воды. Взгляните на гайку в основании унитаза - возможно, скоро нам понадобится ее отвинтить! Отстраняйтесь и разворачивайтесь на 180 градусов (стрелка разворота появляется при опускании курсора в самую нижнюю центральную часть экрана).

Взгляните на раковину (она внизу, под зеркалом). Поздравляю, вы нашли интерпретацию знаменитейшей игры всех времен и народов «Тетрис». Сия интерпретация сделана студией ZES't. Но увы - пока она без картриджа. Да ничего, не расстраивайтесь, найдем и картридж.

Идите вперед — в жилую комнату. Вы окажетесь в гостиной. Поверните налево — эту часть комнаты мы называем кабинетом.

Здесь вам нужно будет сделать очень много. Возьмите с пола эспандер и шнур от видака. Возьмите пять чистых видеокассет с полки под телевизором. Посмотрите телевизор, щелкнув на него курсором в виде пальца (смотреть нужно 2 раза - сюжеты о 13-ой серии «ГЭГа» и о мятеже на планете ZAR). Если есть желание, проверьте работу видеомагнитофона — вставьте в него кассету, щелкните мышкой на телевизоре и убедитесь, что китаец не соврал. Не забудьте забрать кассету. Три раза щелкните на зеркале. Теперь взгляните на полку под зеркалом и возьмите пистолет (о патронах не беспокойтесь, в игре вы будете орудовать лишь вилкой, рогаткой и зениткой). Взгляните на любой из журналов Flyboy и на медицинские книги (Гарри они не помогут — потенцию в теории не лечат!).

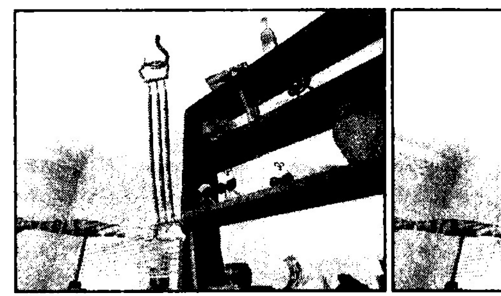
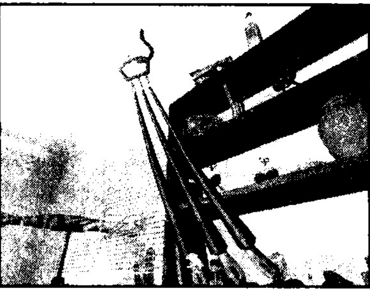
Отойдите от зеркала. Самое время заняться видеозаписью. Тут нам не обойтись без глобуса Тайваня в светящемся презервативе дедушки Ляо! Вставьте в видик чистую кассету под номером 1. Идите в спальню (два раза вправо).

Обратите внимание - вам нужен центр треножника, то самое место, из которого выходят три его многострадальные ножки. Приблизьте этот центр управления и воткните в него шнур от видака.

Аппарат готов к действию! Теперь взгляните в телескоп. Фильм записан! Идите в кабинет, к видеомагнитофону, и проверьте запись, щелкнув на телевизоре. Доставайте кассету и вставляйте в видеомагнитофон следующую (номер 2).

Что-то нам подсказывает, что запись все же далеко не самая лучшая, и дедушка от нее наверняка откажется... Знаете что? Давайте еще попробуем, но с других ракурсов. Идите в спальню и еще раз внимательно взгляните на шкаф справа. Взгляните на журнал наверху, а потом на эспандер у вас в инвентаре (правая клавиша на предмете на экране инвентаря). Какие мысли в голову лезут? Правильно! Попробуем его закинуть на крюк в потолке.

Растянули? Ничего, не все может получится с первого раза. Теперь еще раз взгляните на эспандер в инвентаре. И еще раз попытайтесь закинуть его на крюк. Если не получилось — еще раз. Ура - он зацепился.

Теперь - внимание! Вам нужно два раза щелкнуть на эспандере - первый раз просто, как указано на первом рисунке, а в другой раз, когда он будет растянут на максимум — как указано на втором рисунке.

Вот вы и наверху. Вид отсюда просто сказочный. Подберите журнал Flyboy и убедитесь в этом сами, взглянув в телескоп. Интересных мест теперь четыре, и каждое показывает свой мультик! Первые три вам уже известны, и одно новое.

Картинка 1 - небоскреб в правом верхнем секторе. Элегия: девушка, пингвин и пустота.

Картинка 2 — закругляющийся дом в правом нижнем секторе: скачущие «заводные бюсты».

Картинка 3 - ступенчатая многоэтажка в левом нижнем секторе. Триптих: девушка, волосы и расческа.

Картинка 4 - пирамидообразная часть небоскреба: тяжелые дни отдела ОТК завода резиновых изделий

Каждый сюжет надо записать на отдельную кассету. Помните — на одну кассету влезает лишь один сюжет, и если вы будете записывать на нее что-либо еще, прежняя запись сотрется. Так что вам придется скакать со шкафа до магнитофона в кабинете до тех пор, пока у вас в инвентаре не окажется пять записанных кассет с разными сюжетами. Удачи!

Пингвин вас еще не достал? Ну ничего, скажем по секрету, что с этой птицей мы еще встретимся на узкой дорожке. Он свое получит. А вы свои пять кассет подготовили? Тогда ладненько. Только дедушка китайской национальности подождет, ведь со шкафа (не забыли еще?) был утащен свежий номер журнала Flyboy, а в жизни каждого мужчины свежий Playboy... эээ... Flyboy занимает первостепенное, основополагающее значение! Ура, товарищи! Смотрим Flyboy (из инвентаря, правой кнопкой на журнал).

Девушка ругается и не дает на себя глазеть? Не проблема! В кабинете находится замечательное зеркало (еще не забыли о нем?). Взгляните на полку под ним (там еще лежат книги по теории извращений). Используйте журнал на верхнем краю зеркала, нависающем над полкой (помните, вы должны глядеть на полку с близкого расстояния). О-ла-ла!

Полистайте журнал, только не слишком увлекайтесь - на последней странице (на рисунке), справа от пингвина лежит ваша фотография — возьмите ее, она вам еще пригодится!

Ну а теперь самое время радовать старика Ляо. Идите в ванную, подходите к лифту, и опускайте в него кассету с записью номер 1.

Старый извращенец знает толк в искусстве! Эта кассета ему не по душе, поэтому опустите вниз следующую - номер 2. Вы получите в подарок замечательную визитку с конгресса гинекологов! Взгляните на список обмена в инвентаре, выберите следущую вещь (по порядку), и спустите вниз следующую кассету. В результате у вас окажется связка ключей! Попробуйте спустить ему кассету под номером 4.

Земляк Мао совсем зажрался! Кассеты ему больше не нравятся - подавай что-нибудь свеженькое. Отошлите ему вниз свежепросмотренный Flyboy, не забыв отметить в списке то, что вы за него хотите. Взамен получите замечательный ключ (гаечный). С остальными кассетами разберемся попозже — пусть старый узкоглазый абрикос пока обсмотрится!

А наша дорога теперь лежит прямиком в замок. Возвращайтесь в прихожую и идите в дверь (точнее сказать, роняйте ее, и вылетит птичка). Затем отправляйтесь на машине к замку.

Часть II

Хорошо - замок, горы, чайки кричат... Только вот хозяева в таких замках обычно малогостеприимны. Но - попробуем. Идите 2 раза вперед и дерните 3 раза (как в сказке) за веревочку. Теперь двигайтесь вперед.

Хозяину нужно ответить, что вы гинеколог (хотя мы рекомендуем попробовать все три варианта - уж очень непередаваемая интонация у главного героя). На просьбу чем-то это доказать просто щелкните на маркизе мышкой - пока нам сказать ему нечего.

Теперь давайте займемся подделкой документов. Вызовите экран инвентаря, выберите визитную карточку гинеколога, взгляните на нее (правой кнопкой мышки), снова вызовите инвентарь и прикрепите к карточке вашу фотографию.

Снова идите к замку. Представляйтесь гинекологом и подтверждайте это, предъявляя удостоверение Маркизу. За пистолет не волнуйтесь — все равно он вам не понадобится. А теперь вперед, в замок! И не забудьте сменить компакт-диск!

Идите вперед. Щелкните на пушке перед входом. Теперь повернитесь направо и возьмите резиновый шланг, лежащий слева. Щелкните на самолете в правом углу. Снова идите вперед. Щелкните на минном поле (оно расстилается прямо перед вами).

Зайцев, конечно, не жалко - жалко вас, любимого. Вы у себя один-единственный. В общем, разворачивайтесь и идите один раз прямо. Хотите отомстить за зайцев? Уроните этот самолет - все равно особого толка от него нет.

Идите налево. Обратите внимание — слева от замковых ворот будет находится маленькая калитка. Открывайте ее и берите канистру. Отстранитесь и идите налево, потом еще раз налево. А теперь два раза прямо, и вы окажетесь в замке - как и полагается!

Приблизьте самолет, висящий в правом верхнем углу.

Щелкните на него. Вам не кажется, что эту фразу вы уже где-то слышали? Ну да ладно. Отстраняйтесь и щелкайте на трамплине в центре картинки. Попытайтесь взять прицел, который лежит на доске с оригинальной эмблемой. Утопили? Не беда! Щелкните на цепь, идущую к центру ванной — теперь вы по крайней мере приблизительно будете знать, как достать прицел. Отойдите и направляйтесь вперед, к кадке с пальмой, стоящей слева от трамплина.

Берите банку из-под косорыловки и снова отстраняйтесь. Идите налево. Теперь вперед (чуть загнутая стрелка), за колонны! Повернитесь вправо, и найдете на поручнях кассеты для фотоаппарата «Поляроид». Осталось теперь найти саму камеру.

Идите вперед. Налево и снова вперед (стрелка справа от тумбы с гербом). Внимательно посмотрите справа от лестницы - увидели лупу? Приближайтесь и берите бутылку. Отстраняйтесь, развернитесь на 180 градусов и щелкните на капающий кран. Снова развернитесь и идите вперед, на первую площадку лестницы. Повернитесь налево и насладитесь зрелищем большой ванны с ничуть не меньшей акулой внутри. Можете спустится

пониже и попробовать туда залезть - хотя толку от этого и не будет. Гарри - секретный агент, а на секретной службе клинических идиотов не держат.

Поворачивайте лучше направо и идите вперед, по направлению к шару.

Развернитесь на 180 градусов.

Взгляните на очередной шезлонг (хитрый стул) справа от вас. Подберите «Поляроид», зарядите его найденной прежде кассетой (через экран инвентаря). Хорошо бы найти батарейки - но это позже. А пока от шезлонга идите по стрелке вперед, расположенной слева от лестницы. Именно так - эта ручка спускает воду в бассейне. Но вам ее не нажать - можете и не пробовать. Всему мешает камера, находящаяся слева от вас (лучше взгляните на нее). Отключить ее можно лишь на пульте управления всей системой. Что ж, будем искать!

А пока поднимайтесь снова вверх по лестнице на первую площадку. Поверните налево и взгляните на семейное фото неизвестного мастера «Дума втроем». Ну конечно же, иначе как о выпивке, Маркиз и не думает.

Идите по лестнице направо вверх, а затем до упора вперед. Дверь видите? Входите! Не пускают? Пробуйте еще раз (обратите внимание, на этот раз картинка уже приобрела цвета). А теперь еще раз — и вы там, где надо. Таким образом авторы игры просто шутят над вами. Идите вперед.

Вы на складе батареек. Несмотря на кажущееся изобилие, взять здесь можно лишь одну батарейку, валяющуюся на полу справа. Берите и заряжайте «Поляроид» - он вам еще пригодится. Возвращайтесь со склада батареек и идите опять вперед до следующих дверей, находящихся в другом крыле (там, кстати, вы можете развернуться и полюбоваться прекрасным самолетом). Идите вперед, через двери.

Опять вперед. Поговорите с Маркизом, находящимся в вечном состоянии праздника.

Вам ясно, что он отмечает сегодня? Нам - нет. Но ничего, хоть получили наводку — теперь будем искать винный склад. Идите вперед, через двери, а теперь развернитесь. Расческу видите? Берите, пригодится. Также рекомендуем щелкнуть на морде чудища справа. Теперь разворачивайтесь и идите до следующей двери.

Кодовый замок? Не проблема. Только сначала обратите внимание на стрелке вниз, а затем постарайтесь выдернуть коврик у себя из под ног. Это еще одна шутка авторов! Но на этот раз полезная - с кодом.

Набирайте код и проходите за дверь. Это - главная комната маркизы. Щелкните на монументальном сооружении под балдахином (правильно, это кровать). Идите прямо по стрелке и берите лифчик маркизы, лежащий на кровати (лифчик лежащий, а не маркиза — она совсем другого пола). Кстати, в игре эта часть женского туалета почему-то называется бикини. Странно!

Отстранитесь и идите направо. Это западная часть комнаты. Идите прямо к трюмо. Взгляните на старую карту на стене. Щелкните на ней. Попробуйте замки пальцем. Нужен ключ! Отойдя, взгляните на трюмо.

Щелкните на зеркале, а также не забудьте взять помаду и малахитовое яйцо.

Два раза отстранитесь, а затем идите к камину. Возьмите книгу с каминной полки, Щелкните на часы и на череп, а затем - на решетку внизу камина. Используйте на ней яйцо. Приблизьтесь и вытащите из расколотого антиквариата магическую иглу.

Отстранитесь два раза и идите направо. Берите метлу (можете приблизить шкаф и покопаться в мензурках, но ничего вы там не найдете!).

Разворачивайтесь и идите налево по закругленной стрелке, к шкафу с книгами. Посмотрите на книги, а также на нижнюю часть шкафа. Поковыряйтесь пальцем в дырке. Здесь нужно что-то попрочнее. Отстранитесь два раза и идите направо. Вы снова находитесь по центру комнаты. Взгляните вверх.

Вы что-то заметили? Щелкните на нем сначала просто рукой, а затем метлой. Еще раз. И еще. Есть один ключик — ура! Берите его. А теперь еще раз стукните шестиногого, и будет другой ключ. Но давайте вспомним - ведь замков на сейфе три штуки. Значит, придется колдовать!

Отходите от крокодила и взгляните на столик в центре звезды. Поместите на него сначала магическую иглу, а потом используйте на ней волшебную книгу. Щелкните на любое заклинание (ей без разницы). Теперь снова используйте волшебную книгу на получившемся вибраторе. А теперь на ручке.

Получившуюся фомку забирайте со стола и отправляйтесь к сейфу.

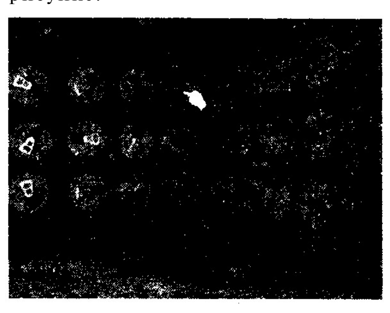
Откройте два замка ключами, а третий фомкой. Возьмите из сейфа хорошую фомку и отправляйтесь к книжному шкафу со странной дыркой. Используйте на дырке хорошую фомку. Спускайтесь в подземелье!

Щелкните на ванну с гематогеном.

Внимание! Справа от нее лежит замечательный капкан — возьмите его, он вам еще пригодится. Идите два раза вперед.

Щелкните на бадье и на змее. Попробуйте пойти налево — именно там находится знаменитый винный погреб. Однако змея здесь не просто гак! Используйте на ней капкан, а затем используйте на капкане горсть хорошо прожаренных мух. Результат налицо!

Идите налево. Щелкните на бочке, изображенной на рисунке.



Ну как же достал этот Маркиз - любитель выпивки. После его ухода не забудьте еще раз щелкнуть на бочке и взять монетку. Возвращайтесь наверх.

Ага, вами, как всегда, подслушан наисекретнейший разговор (его запись, если хотите, можете еще раз просмотреть в дневнике). Однако все ушли, выходите. Попробуйте выйти через основную дверь. Не получается - правильно, она закрыта. Можете попытаться еще раз дернуть коврик из под ног и убедиться в полной тщетности своих попыток.

Вернитесь к столу и попробуйте выйти через стеклянную дверь за ним.

Щелкните на замочной скважине и вернитесь назад, к столу. Щелкните на странное зеркало. Опять колдуем. Выберите любое заклинание (опять здесь большой разницы нет). Колдовать нужно три раза — и обязательно послушайте песенку курносого.

Как всегда - Маркиз сбежал, прихватив с собой самое ценное. Ничего — теперь самое время повозиться с колдовским компьютером. Садитесь за стол (стрелка, направленная на стул).

Щелкните на чудо страшное слева от вас. Безусловно, это часть компьютера, но как ее включить? Взгляните: внизу колбы располагается замечательный такой ящичек с надписью на английском диалекте, значащей приблизительно следующее в вольном переводе - «Выдвини меня». Почти как на выборах. Или в Стране Чудес (помните Алису?). Приблизьте его и исполните просьбу.

Ну вот, опять все с вас требуют денег. Ну дайте же им этот злосчастный четвертак, найденный в бочке — секретным агентам и без того платят

неплохое жалование. Отдалитесь и наслаждайтесь работой межпространственного псевдовиртуального преобразователя-синтезатора (Во как!).

Щелкайте теперь на компьютере. Пароль требует? А вы его не знаете? Да ну, бросьте. Тут же написано «Наберите «password»». Вот и наберите слово Password (внимание, не забудьте переключить ваш Windows 95 в режим набора английских букв - иначе на экране будет появляться исключительно псевдорусская белиберда).

Замечательно. Выбирайте VROOM 666, и, улучив момент, вырвите у пингвина бензопилу.

Получите ее в преобразователе. Можете попробовать зайти в evil.net - но туда вас не пустят. А вот в XXXPic — добро пожаловать! Здесь вы увидите самую необычную порнуху во всей своей жизни. Только не забывайте срывать с «девочек» бюстгальтеры и трусики. Бюстгальтеров у вас должно быть 3 штуки, а трусиков - 5 (и не спрашивайте, зачем вам столько — скоро сами все поймете).

Напомним, что выходить из игр нужно через красную клавишу EXIT на компьютере Маркизы.

Все собрали? Замечательно. Теперь идите к скрытой двери, закрытой на замок. Используйте на ней (а точнее, на замочной скважине) бензопилу «Дружба». Вот это пейзаж! Щелкните на летающей тарелке, а затем взгляните вниз. Щелкните на моторку внизу, затем попробуйте пойти по стрелке вперед, а затем щелкните себе на левый ботинок. Используйте на нем стопку женского белья (second hand). Прыгайте вниз (расчеты не забыли - 3 бюстгальтера + 5 трусиков) и щелкайте на человечке на

веревочке. Как долетите, хватайтесь за сидение. На первый раз оторвете руль, а на второй все будет хорошо. Теперь разворачивайтесь и направляйтесь по стрелке вперед.

Часть III.

Вы снова на родном берегу — в каких-нибудь нескольких шагах от своей любимой машины. Но о ней чуть позже — сейчас щелкайте на подводной лодке. Поворачивайтесь направо и щелкните на грозовой туче над замком. Теперь разворачивайтесь и идите в телепортационную дыру - вы о ней и об отшельнике смотрели сюжет по телевизору. Идите к дому.

Загляните в почтовый ящик. Возьмите картридж. Это - для вашего любимого «ГЭГ-боя» с «Тетрисом». Вставьте в «ГЭГ-бой» картридж.

Мини-игра 2/5 «Очевидное-невероятное»

Ваша задача проста - набрать 66 очков в «Тетрисе», расставляя фигурки дам и джентльменов определенным образом. Если позиция выбрана правильно, фигурки исчезают. Каждые 20 очков ваш уровень сложности повышается - фигурки начинают падать быстрее. Выиграть нужно обязательно - без этого игра дальше не стронется.

Советы:

1. Не торопитесь. Не старайтесь «ронять» фигурки - за время падения лучше прикинуть следующие комбинации.

2. Сексуальные отношения здесь классические — только мужчина с женщиной. Лесбийская любовь и гомосексуализм не проходят.

3. Мужчина практически всегда должен находится лицом к женщине. Женщина может быть развернута и лицом, и спиной.

4. Не увлекайтесь позой 69. При всем кажущемся эстетизме сопрягать в ней фигурки намного сложнее.

5. Старайтесь работать пирамидами - так проще.

6. Сопрягать мужчин и женщин нужно точно на уровне ягодиц.

7. Согнутые или вытянутые ноги — чаще всего не помеха. Жмите на клавиши влево и вправо, и все будет как надо.

8. Список наиболее популярных поз см. в приложении 2.

Ура! Вы прошли этот, несомненно, один из самых сложных моментов в игре. Все, что больше 66 очков - это уже результат (кстати, во время тестирования мы набирали по 105 очков). Не записывайте телефон и код - все это будет записано самим Гарри на отдельном предмете.

Теперь вы получили бумажку с номером телефона, по которому можно звонить по поводу призов. Звонить можно только из дома, но пока туда рано. С помощью ключей из инвентаря (помним о дедушке Ляо) откройте дверь в дом отшельника (на экране справа). Заходите в дом, взгляните на журнальный столик и заберите с него голубоватый кристалл - это иверий. Он вам еще понадобится.

Вернитесь к телепортационной дыре и перейдите с ее помощью на причал. Развернитесь, поверните направо и идите к машине. Но пока не уезжайте, попробуйте зайти в замок (вперед до упора). Щелкните на сонном Маркизе. Еще раз попробуйте зайти в замок. После того как Маркиз попросит вас удалиться, спокойно идите к автомобилю и двигайтесь домой.

Дома в первую очередь бегите к телефону и звоните родному боссу женского пола.

Босс на вас категорически сердита - книга, которую вы упустили, оказывается, действительно крайне важна. В замок, однако, теперь не вернуться... Как же проникнуть туда заново?

Пока же не забудьте — вам нужно получить приз, а точнее, отослать его старому Ляо. Используйте бумажку с кодом на черной клавиатуре телефона. Не забудьте выбрать из списка то, что вы хотели бы получить взамен от старика.

Китаец в своем репертуаре - хотя, может быть, этот шлем вам и понадобится. Пока же прогуляйтесь в спальню и попробуйте заснуть. Только не забудьте повесить лифчик Маркизы на специальный гвоздь.

Тогда, выбрав эротический сон, вы увидите нечто новое, хотя этот конкретный сюжет и напоминает программу «Знак Качества» на TV-6.

Возвращайтесь к лифту китайца Ляо. Выберите последний пункт из списка и киньте старичку на обмен ваш супер-«ГЭГ-бой» вместе с картриджем. У вас он и так, наверное, уже в печенках сидит. В обмен вы получите план городской канализации. Где ищут рыбу? Правильно, в воде. А канализацию? Правильно, в санузле. Помните про хитрую гайку на унитазе? Самое время снова взглянуть на нее!



Используйте на гайке гаечный ключ из вашего инвентаря. Теперь отстраняйтесь. Видите - слева от унитаза появился белый квадрат 3x3. Это правильно, ведь теперь вас ждет еще кое-что.

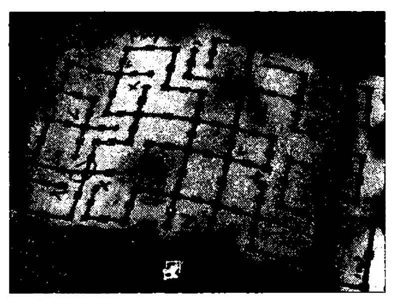
Мини-игра 3/5 «Крестики-нолики в поддавки»

Правила стандартнейшие, только рисовать вам нужно не рукой, а губной помадой. Задача проста — дать компьютеру выиграть. Алгоритмов выигрыша много, и они все легкие. Главное - не увлекаться и случайно не выиграть.

Теперь щелкайте на спуске — как показано на рисунке.

Используйте водолазный шлем на появившейся в полу шахте. Идите вниз, еще раз вниз - и вы в канализации.

Вам нужно передвигаться согласно полученному плану канализации. Ромбик означает ваше теперешнее положение, соответственно кружок с ромбом - это место старта. Значок пустой круг - это финиш, то бишь место, в которое вы должны попасть. Для того чтобы подняться вверх, вам понадобится рогатка с камнями. Рогатки лежат на верхнем уровне в местах, помеченных значком V, а камни для них - в тупичках, обозначенных знаком X. Места, обозначенные знаком вопроса и восклицательным знаком являются таинственными - никто не знает, что они означают.



Если из темноты на вас засверкают глаза — не пугайтесь. Хватайте любой из случайно проплывающих мимо предметов и кидайте в эти глазки.

На выходе из подземелья вас ждет очередная мини-игра.

Мини-игра 4/5 «Крысы в банке»

Задача по-прежнему проста — отстрелять некоторое количество крыс в шахте. Хитрость одна — сила стрельбы из рогатки напрямую зависит от времени удерживания левой кнопки мыши. Здесь главное — не только точный прицел, но и посекундно выверенное удерживание кнопки. Вы снова в замке. Идите в кабинет Маркизы. Там садитесь за компьютер, запускайте XXX Pic. Стягивайте трусы со скелета неопределенного (хотя вроде женского) пола. Тут-то вас и отловят, но не путайтесь, так нужно по сценарию.

Идите в основной зал. По пути остановитесь у большого портрета на лестнице и сфотографируйте Маркиза (или собачек). Подойдите к воздушному шару. Обратите внимание на дверь прямо над воздушным шариком — ваша дорога сейчас лежит именно туда.

Обратите внимание вниз - там находится сломанный механизм, приводящий шар в движение. Установите на него следующие предметы: банку косорыловки, бутылку, расческу, резиновый шланг и канистру. Агрегат готов к старту! Вперед - победа будет за нами! Заводите агрегат с помощью специальной ручки на передней панели (там еще находится надпись Trofeynue).

Идите три раза вперед до двух рыцарей перед дверью. Левый из них держит клюшку, а правый - пылесос-миноискатель. Отберите пылесос и заходите в дверь. Обратите внимание на модель самолета — она находится прямо на столе.

Отколупните кусок подставки и попытайтесь вытащить книгу. Увы, так у вас ничего не получится.

Отстранитесь и развернитесь. Поверните направо. Обратите внимание на компьютер. Попробуйте выключить систему безопасности. Однако ваш глаз для этого не подходит.

Нацепите на глазок (правый верхний угол экрана) поляроидовскую фотографию Маркиза (или любой из собачек). Выключайте систему нажатием клавиши OFF.

Теперь идите вниз и спускайте воду в бассейне. Спускайтесь туда с первой площадки лестницы. Постарайтесь подобрать прицел. Он свалился в канализацию, ну и ладно. Самой большой вашей ошибкой в этой жизни может стать желание отправиться в канализацию на его поиски. Просто подберите одну из валяющихся рядом бомб и закиньте в колодец. А теперь берите прицел и направляйтесь на минное поле - ведь теперь у вас есть миносос. Используйте его на поле.

Идите вперед, потом - в башню и на самый верх. Используйте прицел на зенитке и садитесь за нее. Ваша задача - не сбить кого-то, а просто выпалить из зенитки три раза, можно в воздух. Подберите свалившийся с неба самолетик (очень острая и твердая поверхность) и возвращайтесь через воздушный шар в кабинет Маркиза. Попытайтесь выковырять книгу при помощи самолета.

Возьмите книгу. А она-то, оказывается, не та! Выходите из комнаты и будьте внимательны - настоящая книга сейчас будет валятся у вас прямо под ногами!

Итак, вы дома и вас ждет Люси - или ее клон? Что делать, сценарий есть сценарий. Терзаетесь вы сомнениями или нет — отдайте ей книгу.

Все-таки монстр. Ну, неважно, главное то, что вы оказались под ножом гильотины. Взгляните вниз. Попробуйте затушить свечку плевками. Цельтесь чуть выше. Свечка тушится в три приема — два раза плевками, а последний раз — рукой. Теперь развернитесь и идите прямо, к крокодилу. Щелкните ему на пасть. Теперь развернитесь еще, идите вперед и возьмите пику, стоящую слева от монстра. Ткните ею монстру в пасть. Теперь три раза щелкните курсором на пасти (не обращайте внимания на глупые шутки) и еще раз ткните крокодилу в пасть пикой. Теперь идите по стрелке вперед. Забрались на крокодила? Еще раз вперед! И вверх!

Мини-игра 5/5 «Асы в небе»

Задача — как можно дольше времени оставаться с максимальным числом пальчиков на ногах. Оборонять лучше одну ногу. Особенно не старайтесь — опять же в этой игре главное не победа, а участие.

Вы снова у замка. Идите в кабинет Маркизы. Наступает финал, внимание! Идите вперед. Видите горшок на столе? Взгляните на него внимательно. Положите в горшок иверий (только он у вас и остался). А теперь выпейте все это снадобье залпом!

Потенция вернулась! Здорово! Теперь хватайте упавшую книгу. Как только в поле видимости появится Маркиза, кидайте фолиант в огонь! Кстати, разок можно попробовать и проиграть — уж очень мультик хороший.

Игра завершена!



Олег Леший

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

ANDRETTI RACING '98

Чтобы получить дополнительный выбор автомобилей, выберите в меню опцию Begin Career и введите одно из следующих имен :

CHAO BROS - машины класса Indianapolis;

PEACEFUL OCEAN - сток-кары.

ABUSE

Ативизация режима Бога

Запустите игру с параметром —edit, в главном меню нажмите **Shift + Z.**

Для начала игры надо нажать **Tab.**

ACES OVER EUROPE

BATAT - восстановить жизнь;

DADS - полное вооружение;

QUARTS - невидимость.

ACHTUNG SPITFIRE!

Запустите игру с параметром «-cool», и у вас будет неограниченная жизнь.

AGE OF EMPARES

Нажав **Enter** в игре, используйте в режиме Chat следующие коды:

BIG BERTHA - увеличение силы и брони для heavy catapults;

BIGDADDY - вы получаете ракетницу;

COINAGE - 1.000 ед. золота;

DIEDIEDIE - умрите все!

FLYING DUTCHMAN - сокрушительный ход в Flying Dutchman;

GAIA - управление животными (вы теряете управление вашими войсками);

HARI KARI - самоубийство;

HOME RUN - выиграть сценарий;

HOYOHOYO - ускоряется священник и увеличивается сила до 600;

ICBM - баллисты получают радиус выстрела, равный 100;

JACK BE NIMBLE - катапульты стреляют в кувыркающихся крестьян;

KILLX - уничтожение игрока № X= 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8;

MEDUSA - крестьяне становятся медузами. Когда крестьянин убит, он становится black rider; если опять будет убит, то он становится heavy catapult;

NO FOG - отключение режима «туман войны»;

PEPPERONI PIZZA - 1.000 ед. пищи;

PHOTON MAN	- вы получаете бойца с лазерным ружьем;
QUARRY	- 1.000 ед. камня;
RESIGN	— вы начинаете заново;
REVEAL MAP	- открыть всю карту;
STEROIDS	- мгновенное строительство;
WOODSTOCK	- 1.000 ед. древесины.

BATMAN FOREVER

Выбор уровня

В самом начале игры на первой картинке с текстом, когда услышите «Game activated», введите с клавиатуры слово **Lullaby.** Затем в меню нажмите F10. После этого перед началом игры вы сможете выбрать уровень.

BATTLEZONE

Следующие коды вводятся во время игры при удерживании клавиш LShift + RShift.

BZBODY	- Бесконечный энергетический щит (God Mode)
BZFREE	— Бесконечное количество пилотов
BZRADAR	- Открыть всю карту
BZTNT	- Бесконечные боеприпасы

BEASTS & BUMPKINS

Сначала наберите: kneelbeforeme.

Далее можете вводить:

G	- неограниченное золото;
Ctrl + F6	— показать всю карту;
0103	- вы получаете больше pesants в form of children.

BEDLAM

Активизация режима бога

Когда у вас спросят имя, введите **GOD** (заглавными буквами).

Доступ ко всем технологиям

Надо запустить игру с параметром **/KARMA.**

BETRAYAL IN ANTARA

Для того чтобы войти в режим ввода кодов нажмите CTRL+SHIFT+Z. В появившемся меню введите необходимый код и нажмите ENTER.

ask a glass of water	Телепортироваться к началу главы.
some call me tim	Убивать всех врагов в ходе поединка.
gotta have magic	Доступны все заклинания.
why am I so dull	Увеличивает ваше мастерство до максимума.
man does my leg hurt	Вылечить всю группу.
supermarket for the rich	Получить доступ к полезным предметам.

BIRTHRIGHT

Если **вы** хотите получить много денег, нажмите **F3** и наберите «SYNCASH».

Нажмите F3, как и в предыдущем случае, и наберите «SYNADV». Это даст доступ ко всем приключениям.

BLOOD

Перед вводом кода необходимо нажать **т.**

BUNZ — оружие в обеих руках (действует недолго);
COUSTEAU - 200 % здоровья;
EDMARK - самоубийство;
EVAGALLI — прохождение сквозь стены;
FUNKYSHOES - высокие прыжки;
GOONIES - вся карта;
GRISWOLD - 200 % брони;
KEYMASTER - все ключи;
MARIO - переход на следующий уровень;
MCGEE - самосожжение;
MONTANA — все оружие и боеприпасы;
MPKFA - бессмертие;
ONERING - невидимость (на время);
RATE — частота кадров;
SATCHEL - мед. сумка.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

В любом месте игры нажимайте следующие комбинации клавиш:

Подправить здоровье: вверх, вправо, attack, action, вверх, вниз, вправо, влево

Полная магическая сила: вправо, вправо, attack, action, вверх, вниз, вправо, влево

Кинуть взор на Магический Словарь Темных Сил: влево, вправо, attack, action, вверх, вниз, вправо, влево

CADILLACS AND DINOSAURS

Введите эти коды во время игры:

RADBADLZRDCAR - предотвращает малые повреждения (Rad Bad Lizard Car);
ACABACADADADADUCK или ACADACABADADADUCK
— предотвращает большие повреждения (A Cab A Cad A Dad A Duck)

CARMAGEDDON

Быстро наберите следующие коды прямо в игре:

SPAMFORREST - модернизированный ручной тормоз (мгновенно останавливает автомобиль, даже в полете),
BIG BOTTOM — ваша машина будет смята в лепешку, что не отразится на ее ходовых и боевых качествах,

GOOGLEPLEX - машина сможет ездить под водой также, как по земле,
GIVEMELARD - дается 3.500 кредитов,
SPAMSPAMSPAMSPAM - пешеходы приклеются к земле,
SMALLUDDERS - пешеходы-великаны,
SUPERHOOPS - пешеход при ударе разлетится в разные стороны мелкими кровавыми кусочками,
IGLOOFUN - сверхмощный двигатель,
FUNNYJAM - придать скорости пешеходам. Они станут намного быстрее двигаться и более успешно уворачиваться от автомобилей,
IHAVESOMESPAM — гравитация, как на Луне (сила тяжести уменьшится),
MOOSEONTHELOOSE — режим пинболла. Машина ведет себя как шарик,
CHICKENFODDER — ваша машина начнет прыгать как мячик,
BUYOURNEXTGAME — машина становится неустойчивой,
ILOVENOBBY — все пешеходы становятся видны на карте,
RUSSFORMARIO — электрический разряд, убивающий пешеходов, оказавшихся поблизости,
HAMSTERSEX — пешеходы ослепнут,
NAUGHTYTORTY — все раздавленные пешеходы оживают,
INTHELOFT — помехи на экране в течение 5 секунд,
BOYSFROMTHEBUSH — все колеса спускаются,
TRAMSARESUPER — сбитый пешеход прилипает к бамперу,
RABBITDREAMER — гравитация, как на Юпитере (сила тяжести увеличится).

CHAOS ISLAND

Во время игры держите клавиши Ctrl + Shift + X и S. В нижнем левом углу появится красный прямоугольник. Далее наберите эти коды. После каждого кода нажимайте **Enter.**

Kill — убить выбранного врага;
Egg raptor - получить яйцо раптора;
Egg trex — получить яйцо тирекса;
Egg stegosaur — получить яйцо стегозавра;
Egg parasaur - получить яйцо паразавра;
Egg dilo - получить яйцо дилопозавра;
Egg triceratops — получить яйцо трицератопса;
Egg сотру - получить яйцо компи;
Money # - получить припасы (supplies), где # - количество запасов;
Win - немедленно выиграть миссию;
Lose — немедленно проиграть миссию;
Macleod - неуязвимость;
Clear — очистить карту;
Extra - накачивает водоворот и повышает реакцию на 50 %;
Audio # — включить специфические победные/проигрышные треки (где # - номер);
Dead — продлевает смерть;
Prince — отображает на экране специальные надписи для программистов;

Remdul - даёт скрытого героя (это маленький инопланетянин с супербластером);
Drawrect — этот код рисует прямоугольники вокруг всех юнитов и это не отключается до переинсталляции;
Grid — устанавливает постоянную решётку (сетку) на карте. Убирается это лишь переинсталляцией;
Idcheck - проверяет уникальный идентификационный номер;
Evets - специальные установки для победы и экстра аудио;
Core - показать фотографии авторов;
Raggsdale — показать список cheat-кодов.

CHEX QUEST 2

Коды вводятся во время игры:
DEANHYERS - увеличение силы;
KIMHYERS - показать позицию на карте;
ALLEN - радиационный костюм;
JOEL KOENIGS - вы получаете bootsponk.

CLOSE COMBAT 2: a BRIDGE TOO FAR

Запустите игру, начните немецкую кампанию. В комнате для бриффингов (debreifing room) посмотрите на требуемые очки (requisition points) для текущей операции (миссия обведена жёлтой рамкой). Запомните число, нажмите Cancel и входите в главное меню. Выберите что-нибудь другое, кроме кампании, и нажмите **Alt + Esc** для переключения в Windows 95 на основной экран (desktop). Запустите MS Word (либо другой редактор), откройте сохранённую игру. Найдите строчку «//Req points for operation» — далее вы можете найти множество строк, в которых соодержится число, которое вы запомнили. Замените все эти числа на 1500 или более (1500 вам будет вполне достаточно). Ни в коем случае не стирайте пробелы между числом и «//..».

Теперь, чтобы получить лучшее оружие и юнитов, поднимитесь вверх на несколько строчек - вы увидите надпись «the req unites allocated..». Наберите «Max» (по максимуму). Помните, если вы смените тип на число:
73 — вы получаете самый мощный немецкий танк «konigstiger»;
19 - хорошо бронированный и быстрый танк;
8 - сильнейший тяжелый танк mark IV.

Для того чтобы получить большее количество боевых единиц, измените «max amount» на 40-50 (max amount, оно же максимальное количество — это следующее число в этой же строчке). Старайтесь не изменять строку «reqested unit number». Вы можете поэкспериментировать также и с другими кодами.

Сохраните игру с помощью пункта save и закройте файл. Когда вам предложат сохранить файл в формате DOC, нажмите No. Нажмите **Alt + Tab.** Чтобы вернуться в игру, нажмите campain, выберите вашу игру (двойное нажате левой клавишей мыши), запустите её и — вперёд за орденами, громить врага!

Проделывайте подобные действия, если у вас мало требуемых очков или подразделений.

COMANCHE 3

Во время полета нажмите R и введите один из кодов:
ratz - Невидимость

cowz — "Заморозить" противников

ipig - Дозаправка в воздухе

cat9 - Исправляет все повреждения

dog9 — Доступно все оружие.

bat9 - Доступны мощные ракеты

CONSTRUCTOR

Коды работают в версии и для DOS, и для Windows 95. Коды вводятся на экране выбора миссии и карты, причем можно ввести коды, затем вернуться в главное меню и загрузить одну из ранее сохраненных игр. Набрав код, нажмите **Enter.** Если все введено правильно, вы услышите звуковой сигнал. При наборе вы можете даже использовать **Backspase,** если допустите ошибку. Начав играть, нажмите **C,** чтобы активизировать коды. Вы услышите звуковой сигнал, а к цифре, отображающей количество прошедших дней, добавится плюс — начинайте грязную игру!

actions674 - даже на уровне сложности easy вы сможете творить все возможные в игре гадости (undesirables actions);

build909 - скоростное строительство - без рабочих и стройматериалов. Просто нажмите **Ctrl,** размещая здание;

cadets552 — больше не нужно выращивать ни кадетов — кандидатов в полицейские, ни воришек (bribes), которые станут гангстерами. Просто нажмите **Alt + P** (cadets) или **Alt** + м (bribes);

complain840 — **вам надоели капризы жильцов? Alt + C, и они вам больше не докучают;**

estates 131 — городской совет не будет вмешиваться при покупке земли;

fences673 — доступны все типы оград;

gadgets337 — можно производить все виды ТНП;

gangster822 — вы сможете превратить рабочих в гангстеров — шесть к одному;

houses738 — можно строить дом любого типа;

loans039 — вы сможете взять у бандитов в долг любую сумму. Но отдавать придется;

maps751 — доступ ко всем картам с любым количеством игроков при сложности easy;

missions824 — вы можете не выполнять миссии, которые поручает вам городской совет (council missions) — достаточно нажать Alt + I;

speed471 — повышает скорость во время сетевой игры;

teams418 — возможность менять цвет, играя в одиночку;

tenants 127 — доступны жители всех пяти уровней;

weapons473 — **возможность приобретать все виды оружия;**

worker902 — вы сможете купить рабочих у городского совета — по 5 тысяч за каждого.

Советы

Поскольку известно, сколько проживет любой из обитателей принадлежащих домов, это можно использовать для обогащения. Когда кому-то останется жить несколько месяцев, максимально повысьте им арендную плату. Они, конечно будут жаловаться - писать письма вам и кляузничать мэру. Вам дадут какое-то время, чтобы избежать черных меток. Убедитесь, что это время — обычно 350 дней — больше, чем срок жизни ваших жильцов. Они умрут раньше, а вы получите арендную плату по самой высокой ставке

Если вы набрали слишком много черных меток, постройте дом второго уровня и поселите туда панков. Через некоторое время они потребуют построить им зеленую изгородь и

снизить арендную плату. Следует уменьшить их арендную плату до минимума или заставить рожать детей. Теперь вы будете получать белые метки. Таким способом вы снизите количество грозных черных меток и даже сможете заработать денег (100 белых меток = 10000 денег.)

CRUSADER: NO REMORSE

Во время игры введите **Jassica16.** После этого вы сможете использовать следующие коды:

Alt + F10 (Ctrl + F10) - неуязвимость;

F10 - **все предметы и оружие.**

DARK EARTH

Победа в головоломке над Yong-**ом** в 12 ходов. Первая цифра в каждой скобке является номером строки по горизонтали, а вторая цифра — позиция в строке по вертикали: (6,6); (3,3); (3,5); (6.7); (6,4); (6,2); (8,4); (5,8); (1,5); (1,7); (8,3); (3,7).

Нажмите **P** для того, чтобы поставить игру на паузу, введите код и нажмите **Enter.** Код «Easy Mode» должен быть активизирован первым, чтобы сделать доступным использование других **кодов.**

fortytwo - Easy Mode;

dwarf - маленький персонаж;

normal — нормальный персонаж;

baffe - большерукий персонаж;

bigfoot — большеногий персонаж;

bighead - большеголовый персонаж;

muchbetter - Аркан сам себе облегчает вес.

Секретные клавиши:

Ctrl + D — увеличить жизненный показатель Аркана.

D - уменьшить жизнь противника до **1**.

DARK REIGN

Выбор любой миссии:

Откройте файл DARK\SHELL\SHELLCFG на редактирование и измените строчку «#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150» на «#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 157». Теперь вы можете выбирать любую миссию нажатием новой кнопки CHEAT в верхнем левом углу.

Если вам сложно играть в Dark Reign, то вы можете попробовать следующий хитрый путь. Зайдите в директорию FOLDERS, и просмотрите лежащие там файлы с помощью любого редактора. В них вы найдете полную информацию о зданиях и подразделениях в игре и сможете ее редактировать. Например, сменить hitpoints (число ударов, после которого здание/юнит погибают) и разносить все с 2 ударов. Но, это будет действовать лишь на миссии с 1 по 9 - уже на 10 играть придется честно.

DEATH RALLY

Коды, вводимые во время игры:

DRAG — бесконечное ускорение;

DREAD — неограниченные патроны;

DRINK — ракетное топливо;
DRUB — неуязвимость.
Коды, вводимые в меню:
DRAW - получить $1000;
DRIVE - получить 10 очков;
DROOL - получить $500000;
DROP - снять 10 очков.
Чтобы получить бонусовую защиту, вместо имени введите Duke Nukem.

DEER HUNTER

Введите следующие коды в Map screen:
dhbambi — Это показывает, где находится олень в любое время;
dhdoeinheat - Подманивает оленя к вам;
dhstealth - Олень не может вас видеть;
dhbuckdown - Олень не хочет убегать от вас, если вы стреляли и не попали в него.

DIABLO: HELLEFIRE

Чтобы получить возможность играть за персонаж Bard, а также играть не только через Интернет, но и по локальной сети, вам надо зайти в директорию Hellfre (по умолчанию она находится в папке C:\Sierra) и там создать файл Command.txt. Для тех, кто ни разу не создавал файл - выйдите в Norton Commander, войдите в директорию Hellfire и нажмите **Shift + F4.** В появившейся строке введите имя файла (Command.txt) и напечатайте: «multitest cowquest theoquest bardtest». Не забудьте потом сохранить получившийся файл!
Если Вам нужно 20.000 золота (или больше), то:

1. Будьте уверены, что каждый Inventory slot заполнен (если вы кладёте золото в слоты, то должно быть не менее 10.000 в каждом).
2. Положите 10.000 золота на землю в одной куче.
3. Поместите бутылку (или чего-нибудь еще) в пустой слот.
4. Выбросьте на землю 9.000 золота из одного из слотов с 10.000.
5. Выйдите из Inventory.
6. Возьмите 10.000 золотую кучу.

У вас появится надпись о том, что вы не можете взять больше золота (места нет). Бросьте 10,000 золота обратно на землю. Однако теперь, если вы проверите, то обнаружите, что 1.000 слот заполнен 10.000, не смотря на две кучи золота (9.000 и 10.000) на земле!!! Повторите операцию столько раз, сколько нужно.

DIE BY THE SWORD

Во время игры, удерживая клавишу **F1,** введите нижеследующие коды. Вы также можете запустить игру с помощью строки «main.exe -god» ,чтобы активизировать режим бессмертия.
agrav — изменение подвижности конечностей
aiaim - изменить искусственный интеллект
bamff - перенос на последний уровень
btiny — делает вас маленьким
bzone - изменение отображения моделей на экране

colid — показывает возможные места столкновений
dedly - усилить мощь оружия
fpers - выдает надпись «Sound Cache Misses»
frame - сделать снимок экрана
gamma- изменение яркости экрана (гамма коррекция)
gmode - общее ускорение течения игры
gocam - жестко зафиксировать положение камеры
golrg — делает вас большим (попробуйте напечатать этот код несколько раз)
hicup — вас бросает из стороны в сторону
ifall — сбивает вас с ног
lunar — уменьшение силы тяжести (попробуйте — и увидите)
mecam — теперь вы будете созерцать окружающий мир от первого лица
mukor — режим бога (бессмертие)
ntrud - выбор противника
pause - пауза в игре
plane - показывает уровень защиты (брони) и очки ранения (жизни)
qsave — быстрое сохранение текущего состояния
sepku — совершить самоубийство
silky — чудовища становятся еще более тупы
spcam — обзор со стороны врага
tough - выбор уровня сложности

DUKE NUKEM 3D

В любой момент во время игры напечатайте следующие коды:

DNCLIP - включить / выключить режим прохождения через стены;
DNCOORDS - показать координаты;
DNCORNHOLIO - режим бога;
DNHYPER - стероиды;
DNINVENTORY - весь инвентарь;
DNITEMS - все предметы;
DNKEYS - все ключи;
DNKROZ - режим бога;
DNMONSTERS — включить / выключить монстров в игре;
DNSHOWMAP - показать всю карту;
DNSKILL# - перейти к другому уровню сложности;
DNSTUFF - все предметы;
DNSCOTTY### — перейти к выбранной миссии ## и уровню #;
DNUNLOCKS - отпереть все двери;
DNWEAPONS - все оружие и патроны.

EXCALIBUR 2555 AD

Поставьте игру на паузу с помощью клавиши **Esc.** Удерживая клавишу **F12,** нажимайте нижеприведённые комбинации клавиш управления курсором. Продолжите игру. Появится сообщение, информирущее об использовании кода.

↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑ – отпереть все двери (за исключением тех, что в комнате, в которой вы находитесь);
↑, ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, ← – полное здоровье;
↑, ↑, ←, ←, →, →, ←, ← – максимальная поражающая сила меча;
←, →, ←, ↑, →, ↑, ↑, ↑ – пропустить уровень (перейти на следущий).

EXHUMED

lobocop — всё оружие;
lobodeity - неуязвимость;
loboswag — всего по 99;
lobopick — все ключи.

EXTREME ASSAULT

В главном меню наберите "oh_dear". Теперь режим взлома доступен. В любом месте игры нажимайте следующие комбинации клавиш:

alt+1 Полный боезапас
alt+2 Upgrade вашего оружия на новый уровень
alt+3 Добавить энергии
alt+4 Режим "бога" (неуязвимость)
alt+6 Завершить миссию победой
alt+7 Вырубить всех врагов
alt+8 Переключится в heli mode
alt+9 Вернуться в tank mode

F22 RAPTOR

Нажмие T для появления строки ввода и наберите в ней:
it's not my fault - завершить миссию;
never tell me the odds — постоянные промахи противника;
we can rebuild him - восстановить повреждения;
there can be only one - неуязвимость;
i'll be back — перезаполнить хранилища.

F22-LIGHTNING 2

В любом месте игры нажмите следующие клавиши:
Ctrl+Alt+Shift+Home Неуязвимость
Ctrl+Alt+Shift+Ins Перезарядка и дозаправка в воздухе

FALLEN HAVEN

Для использования режима взлома необходимо запустить главный исполняемый файл (c:\i-magic\fallen\exe\fallen.exe) с одним из двух параметров.
Например:
c:\i-magic\fallen\exe\fallen.exe -MQWIERDSTUFF
На данный момент известны два "ключа":

MQWIERDSTUFF Позволяет строить в бараках два секретных и очень сильных боевых механизма.

MQCASH Позволяет произвольно менять число кредиток у вас на счету с помощью сочетания клавиш **CTRL** + или **CTRL -.**

FALLOUT

В этой игре обнаружена интересная ошибка, позволяющая без проблем зарабатывать такую нужную характеристику, как experience. Для этого нужно сделать следующее.

В городе LA Boneyard вы получите задание от Габриела, лидера группировки Gun Runners, убить всех Deathclaws. Недалеко от него, в подвале, сидит "мамочка". Убейте ее. Теперь вернитесь к Габриэлю и потребуйте от него больше оружия и амуниции (lots of weapons and ammunition). За это вы получите 1000 experience единиц. Теперь скажите ему, что все его враги уничтожены (you killed all the Deathclaws). Он захочет доказательств, тогда возвращайтесь в подвал с убитой "мамочкой", и идите назад к Габриелю. Снова потребуйте больше оружия и амуниции (lots ofweapons and ammunition), и вы снова получите 1000 exp. Повторять процесс можно неограниченное число раз.

FIFA SOCCER '98

В окне Player Edit измените любое имя игрока на одно из нижеприведённых — и появится окно «Special Options», позволяющее включать специальные режимы, выполненные с редким чувством юмора.

Dohdohdoh — сумасшедший скачущий мячик;
eac rocks — режим «Большеголовиков»;
footy - глупые движения;
johnny atomic - приступить к погружению!
urlofus - невидимые стены;
xplay — острый кетчуп.

FIGHTERS ANTHOLOGY

Зайдите в главное меню. Нажмите и держите три правые кнопки - **Alt, Ctrl, Shift.** Отпустите их и щелкните на пункте single mission. Теперь вам доступны все миссии из предыдущего Janes sims (их более ста). Вы также получаете возможность летать на «atomic moth» и на одном из видов летающих динозавров.

G-NOME

Во время компьютерной миссии (Mission computer) нажмите **Ctrl + F1.** Теперь вы можете вводить один или более следующих кодов. Внимание! Все коды регистрозависимые!!! Правильно введённые коды будут подтверждены звуковым сигналом. А вот и они:

Redtop Trod - можно выбрать все миссии одиночной игры из меню «mission»;
Half Libel - активизировать ключ телепортации;
Had A Nude On - активизировать ключ неуязвимости;
Brass Clue - активизировать ключ снаряжения (Amunition Key);
Chaste Coed — просмотр последнего видео ролика;
Rotted Drop - активизировать уничтожение цели (Destroy Target);
Horny Elk Leer - активизировать ключ «все цели на радаре».

Коды, применяемые во время игры:

Ctrl + I	— Активизировать неуязвимость;
Ctrl + Z	— Пополнить боеприпасы;
Ctrl + F	— Уничтожить данную цель;
Ctrl + B	— Телепорт перед целью;
Ctrl + P	— Все цели на радаре.

G-POLICE

Вводите пароли в главном меню:

WOOWOO	— уничтожение сирен;
SUPACAM	- Enemy FallCam;
BENIHILL	- машины Бэнни Хилла;
PANTALON	- все секретные миссии (в меню «Training»);
DOOBIES	- бесконечная броня *;
MRTICKY	- бесконечное оружие *;
STATTOE	- информация по игре.

* Вы не можете перейти на следующий уровень, если вы пользуетесь этими кодами.

Коды для перехода на уровень:

1	- MADGAV	13	- ANDYMAC	25	- ANGUSF
2	- DOLMAN	14	- YERMAN	26	- EUANLEC
3	- SONAGAV	15	- OLLIEB	27	- EDFIRE
4	-ACEDUF	16	-THEYOLK	28	-STUBOMB
5	- JOJOGUN	17	- TONYMASH	29	-THONBOY
6	- WENSKI	18	- ANDYCROW	30	- JIMMAC
7	- SAEGGY	19	— BIONIC	31	- PUGGER
8	- MAZMAN	20	- TSLATER	32	- ROSSCO
9	- DAZMAN	21	- IAINTHOD	33	- CAKEBOY
Ю	- DELUCS	22	- JONRITZ	34	-NIKNAK
11	- ANDOOOO	23	-- CLAIREC	35	- SAGLORD
12	- KIMBCHS	24	- STEVEBOT		

GRAND THEFT AUTO

Все коды вводятся маленькими буквами вместо имени играющего. Для этого нажмите **Del**, введите код и нажмите **Enter.** Эту процедуру можно повторять несколько раз п-одряд, если вы хотите использовать несколько кодов одновременно. Некоторые коды д-ействуют постоянно (открыть все уровни), а некоторые надо вводить каждый раз заново (убрать полицию).

itsgallus, nineinarow, super well	— доступны все юрода и все уровни;
stevesmates, iamthelaw	— игра без полиции;
suckmyrocket	— все оружие, бронежилет и ключи;
callmenigel, buckfast	— нажмите * на цифровой клавиатуре для получения всего оружия, еще раз — чтобы получить максимум зарядов;
itcouldbeyou	- дает 999999999 очков;
itstantrum, 6031769	- бесконечное число жизней;

porkcharsui	- режим отладки игры. K, L, [и] - масштаб картинки. C - координаты и состояние машины;
heartofcold, hate machine	- умножение очков на 10.

GUBBLE

В главном меню наберите GUBBLEDCHEAT. Если все выполнено правильно, вы должны услышать смех. Теперь вам доступны следующие функции:

На карте:

F3	— убрать все кирпичи;
F9	— переключение между картами.

Во время игры:

F8	- бессмертие;
+	- ускорить передвижение;
*	— замедлить движение.

HARVESTER

BRUCE	Режим бога (неуязвимость)
NICK	Полное здоровье
MURDERER	Дополнительное оружие
SON OF SAM	Дополнительные предметы
DUSTIN	Переносит на первый уровень
BOSTON STRANGLER	Переносит на второй уровень
HELTER SKELTER	Переносит на третий уровень
CHARLES MANSON	Переносит на последний уровень.

HEAVY GEAR

Во время игры нажмите клавиши **Ctrl + Alt + Shift** и удерживая их наберите:

bedouinprince	- неуязвимость;
checkmatein2	- выиграть миссию;
hesbackandhesgotagun	- неограниченное количество боеприпасов;
deplikespudding	- режим «смотрю, куда хочу» (с помощью **Ctrl** + стрелки).

HEXEN II

Внимание: Некоторые из этих кодов работают только в версиях старше 1.09!

god	Режим "бога"
notarget	Враги не видят вас
skill #	Изменяет уровень сложности (0-3)
playerclass #	Изменяет класс персонажа (1-4)
restart	Начать уровень заново
name X	Изменение вашего имени (X-Новое имя)
give h X	Дает X единиц здоровья (максимум 999)
give 2	Доступно оружие номер 2
give 3	Доступно оружие номер 3
give 4	Доступно оружие номер 4

impulse 9	Дает все оружие/Ману
impulse 25	Доступно Tome of Power
map X	Переход на другой уровень (X-Название уровня)
changelevel X	Переход на другой уровень на сервере (X-Название уровня)

Названия уровней:

demo1	Blackmarsh
demo2	Barbican
demo3	TheaMill
village1	King's Court
village2	Inner Courtyard
village3	Stables
village4	Palace Entrance
village5	The Forgotten Chapel
rider1	Famine's Domain
meso2	Plaza of the Sun
meso1	The Palace of Columns
meso3	Square of the Stream
meso4	Tomb of the High Priest
meso5	Obelisk of the Moon
meso6	Court of 1000 Warriors
meso8	Bridge of Stars
meso9	Well of Souls
egypt1	Temple of Horus
egypt2	Ancient Temple of Nefertum
cgypt3	Temple of Nefertum
egypt4	Palace of the Pharaoh
egypt5	Pyramid of Anubis
egypt6	Temple of Light
egypt7	Shrine of Naos
rider2c	Pestilence's Lair
romeric1	The Hall of Heroes
romeric2	Gardens of Athena
romeric3	Forum of Zeus
romeric4	Baths of Demetrius
romeric5	Temple of Mars
romeric6	Coliseum of War
romeric7	Reflecting Pool
cath	Cathedral
tower	Tower of the Dark Mage
castle4	The Underhalls
castle5	Eidolon's Ordeal
eidolon	Eidolon's Lair
ravdm1	Atrium of Immolation
ravdm2	Total Carnage
ravdm3	Reckless Abandon
ravdm4	Temple of RA
ravdm5	Tom FooleryDemo

HOLIDAY ISLAND

Нажмите во время игры следущие клавиши одновременно: **Shift + Ctrl + Alt + G** - и у вас больше никогда не возникнет проблем с финансами.

HUNTER HUNTED

Коды нужно вводить во время игры. Перед и после ввода кодов надо нажать **Enter.**

COLE - неуязвимость, все оружие и боеприпасы;

ALDEN — полное здоровье;

TREVOR - все оружие и боеприпасы;

INVINCIBLE - неуязвимость;

HAHN, RAYL, BLUE, OCHRE, SAGE, AVACADO или VINCENT - изменение цвета игрока.

IGNITION

Коды надо вводить на экране выбора языка. Правильный ввод подтверждается звуковым сигналом.

SLASKTRATT - все машины;
SURMULE - все трассы;
BANARNE - растянуть машины;
SKUNK - оставить от машин одни колеса;
SVINPOLE — изменить перспективу обзора;
STRINGS — убрать с трассы всех противников;
FILMJOLK - постоянное изменение экрана.

IMPERIUM GALACTICA

Внимание! Использование cheat-кодов в этой игре может привести к повисанию программы! Не забывайте сохранять игру, прежде чем начнете экспериментировать!

В самой игре зажмите клавишу Shift и наберите "KAROLY". Это активирует режим cheat-кодов. Далее нажимайте следующие клавиши:

v Добавить на счет 100,000 кредиток
c Все изобретения а так же изменение ситуации в конкретной колонии
c Нажав второй раз, вы меняете ситуацию на всех планетах
5 Достигнуть уровня первого ранга (LT)
6 Достигнуть уровня второго ранга (CPT)
7 Достигнуть уровня третьего ранга (CMDR)
8 Достигнуть уровня четвертого ранга (ADM)
9 Достигнуть наивысшего уровня (Gr ADM)

Получая ранги искусственно, вы рискуете выбиться из сюжета игры, что может привести к странным последствиям. Например, достигнув высшего ранга, вы получаете доступ ко всей галактике, но если вы пошлете свои корабли в то место, где по сценарию вам еще не полагается быть, корабли будут потеряны.

INCUBATION

Находясь на карте выбора миссий, введите следующие коды :

ix1 - Доступны все места на карте
ix2 - 10 skill очков на каждого пехотинца
ix3 — 500 equipment очков на каждого пехотинца
ix4 — Следующая миссия

INTERSTATE '76

Во время игры удерживая Ctrl + Shift, наберите код GETDOWN. После того как вас убьют, миссия будет считаться успешно завершенной.

Клавиша **F12** переключает разрешение игры с 640x480 пикселей на 320x240 и обратно. Но когда вы совершаете опасный затяжной прыжок с очень большой высоты, выжить после которого крайне трудно, вы можете воспользоваться этой клавишей для избежаия летального исхода. Итак, после того как падение началось, быстро нажимайте **F12** несколько раз подряд. В результатет вы окажетесь на земле целым и невредимым.

I-WAR

В экране «player history» наберите «darkgoat»

Это сделает возможным использование нижеследующих кодов.

В экране player history :

LShift +Backspace - добавить выбранную миссию в историю;

LShift - изменить результат выбранной миссии; =

LShift + 0 - сделать все миссии доступными.

Во время игры:

LShift + P - сохранить изображение экрана в формате .PCX в директории PSG\RESOURCE\ART\SCREENS:

LShift +м - периодически сохранять картинки в формате .PCX (очень быстро заполняется ваш жесткий диск);

LShift +8 - экран перемещается в район цели;

LShift +9 - перемещение экрана точно на цель;

LShift +0 - взорвать текущее подразделение;

LShift +I - сделать игрока неуязвимым;

LShift +W - выиграть миссию.

Доступ ко всем уровням

Зайдите в директорию IWAR\PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE. Откройте файл «PREC» с помощью программы типа Excel, измените все числа в колонке «PREC» на 0 и сохранитесь. Теперь вы имеете доступ ко всем уровням.

JAZZ JACKRABBIT 2

Во время игры просто напечатайте эти коды (только для однопользовательской игры):

jjammo — весь боезапас

ijbird - помощь птиц

jjcoins - получение монет

jjending - возврат к основному меню

jjfly - уши-вертолет повторный ввод кода дает hoverboard

jjgems — получение камней (gems)

jjgod - режим бога

jjguns - все виды оружия

jjinv - режим бога

jjk - самоуничтожение

jjlight - полное освещение

jjmorph — превращение в Spaz повторный ввод кода превращает в Bird, еще раз — вы превращаетесь в Frog, еще раз — снова превращаетесь в Jazz

jjnext - пропуск уровня

ijq — выход на рабочий стол Windows

jjshield - силовое поле защиты

DARK FORCES II: JEDI KNIGHT

В игре нажмите Т, и затем набирайте следующие коды:

jediwannabe [0/1] Неуязвимость (0 - Off, 1 - ON)

red 5	Доступно все оружие
wamprat	Доступны все предметы
eriamjh	Режим полета
58581vr	Раскрыть все карты
tereisnotry	Завершить уровень
whiteflag [0/1]	Искусственный интеллект (0 - ON, 1 - Off)
deeznuts	Поднять уровень игрока
yodajammies	Увеличить уровень маны
raccoonking	Ваш ранг - uberjedi
imayoda	Ваш ранг - light master
sithlord	Ваш ранг - dark master
slowmo [0/1]	Замедлитель движения (0 - Off, 1 - ON)
pinotnoir [0/1]	Начинать уровень заново с текущим вооружением

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

В режиме разговора (вызывается нажатием на «Т» после появления приглашения «Command» напечатайте код и нажмите **Enter:**

boinga 1/0 - включить / выключит неуязвимость;
cartograph — открывает всю карту этапа;
diediedie — дает вам все виды оружия;
freebird — режим полета;
gameover — переход на другой этап;
gimmestuff - дает все предметы в вещмешок;
gospeedgo 1/0 - включить / выключить режим замедления движений (очень удобно при боях на световых мечах);
iamagod — доступны все способности и полный запас Силы;
quickzap — переносит вас в указанную точку (надо задать ее координаты);
statuesque 1/0 — включить / выключить искусственный интеллект (все враги замирают);
trainme - увеличить уровень посвящения (т.е. размер запаса Силы);
trixie — восстановление запаса Силы.

JET MOTO

Чтобы получить четыре новые трассы, нужно занять первое место в чемпионате на среднем уровне сложности.

Чтобы получить еще две новые трассы, нужно занять первое место в чемпионате на профессиональном уровне сложности.

Чтобы получить еще одну новую трассу, нужно еще раз занять первое место в чемпионате на профессиональном уровне сложности.

Еще раз займите первое место в чемпионате на профессиональном уровне сложности, чтобы получить возможность вводить коды.

Коды вводятся на экране с названием игры.

CONTORTIONIST - Сверхподвижность
JETPACKSPECIAL - Сверхскорость
2XSTUNTS - Удвоение очков за трюки

ZIPPYNODRAG	- Отсутствие сопротивления
SCREECHNOW	- Воздушные тормоза
YAHOOLOOKIE	- Внешняя камера
ZOWIEZOOM	- Бесконечное турбоускорение
SWOOSH SKATE	- Гонки по льду
BRAINIACPLUS	- Обратная камера

JOINT STRIKE FIGHTER

В экране Pilot Select нажмите клавиши **LShift + RShift** одновременно (иногда потребуется еще нажать и клавишу **Enter).** Теперь у вас есть возможность выбрать любой самолёт или вертолёт в игре!

Следующие коды вводятся непосредственно во время полета.

Ctrl + т + U	- Сверхускорение (mach 10000)
Ctrl + C + o	- Выиграть миссию
Ctrl + G + O	- Проиграть всю компанию
Ctrl +G + U	- Самонаводящиеся **пули**
Ctrl + S	- Цветной дымовой шлейф

JUGGERNAUT

Все коды набираются из консоли (во время игры нажмите ~)

give all	- все предметы;
give health	- здоровье +100;
give weapons	- всё оружие (без боезапаса);
give ammo	- все патроны;
give armor	- броня + 200;
give body armor	- броня +1;
god	- неуязвимость;
notarget	- невидимость для врагов;
noclip	- можно ходить сквозь стены;
give jacket armor	- бронежилет;
Оружие (бе патронов):	
give blaster	- бластер;
give shotgun	- Shotgun;
give super shotgun	- Super Shotgun;
give machinegun	- Machinegun;
give chaingun	- Chaingun;
give grenade launcher	- Grenade Launcher;
give rocket launcher	- Rocket Launcher;
give railgun	- Railgun;
give big 10k	- BigFu'kingGun10k.
Патроны:	
give shells	- Shells + 10;
give bullets	- Bullets+ 50;
give cells	- Cells+ 50;

give grenades – Grenades + 5;
give rockets – Rockets + 5;
give slugs - Slugs + 10.

Другие предметы:

give quad damage - Quad Damage;
give invulnerability - Invulnerability;
give silencer - Silencer;
give rebreather - Rebreather;
give environment suit - Environment Suit;
give ancient head — Ancient Head;
give adrenaline - Adrenaline;
give bandolier — Bandolier;
give ammo pack - Ammo Pack;
give data cd – Data CD;
give power cube - Power Cube;
give pyramid key – Pyramid Key;
give data spinner — Data Spinner.

Экстра-коды для получения 8 предметов, которых невозможно добыть с помощью кода «give all».

give airstrike marker - AirStrike Marker;
give blue key — Blue Key;,
give red key - Red Key;
give security pass - Security Pass;
give commander's head — Commander's Head;
give power shield - Power Shield;
give armor shard - Armor Shard;
give combat armor – Combat Armor.

JURASSIC WAR

Во время игры нажмите **Enter** и наберите:

FOOD - 5000 foods;
NEXT — переход на следующий уровень.

KKND

Доступность всех миссий

В директории «KKND» найдите файл «KKND.SVE» (если его не окажется - создайте). Впишите в него одной строкой эти девяносто шесть цифр:
01400203112401102304509612005206324311802209901101412204709901903502812703505011
0138222108034058

Большие деньги

В файле «сохранения» впишите «FF» по адресам 08 и 09 - и Уцелевшие получат 65.535 кредитов.

Чтобы 65.535 кредитов получили Мутанты, впишите «FF» по адресам ОС и 0D.

KKND & KKND XTREME

Код, дающий большие объемы нефти в оригинальной KKnD или KKnD Xtreme.

Начните уровень и сохраните игру. Используйте какой-нибудь шестнадцатиричный редактор, например, XTGOLD. После того как вы измените соответствующие значения, возвращайтесь назад в KKnD / KKnD Xtreme и загрузитесь с измененной записи.

В Survivors-уровнях первая строка шестнадцатиричных кодов должна выглядеть примерно так:

000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000.

Не обращая на цифры конкретно вашей сохраненной игры, измените эту строчку на:

000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000.

Это даст вам 32 миллиона единиц нефти.

В игре за Мутантов эта строка будет выглядеть приблизительно так:

000000 02(H) 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000.

Измените ее на это:

000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF.

LBA 2

Следующие коды следует вводить во время игры после нажатие клавиши **Esc.**

LIFE - Восстановить жизнь, магию и цветки клевера

GOLD - Дает 50 монет

MAGIC — Восстанавливает магию

SPEED — Показывает количество кадров в секунду

CLOVER - Дает цветок клевера

BOX - Дает коробку с клевером

PINGOUIN - Дает механическою пингвина

LOADSTAR

В процессе игры или во во время паузы наберите следующие коды:

XYZZYMMMM — этот код позволяет пропустить часть игры сразу до босса,

BAMBAMBAMBAM - даёт вам сокрушительный огонь.

LONGBOW 2

Секретные цитаты :

Наберите IWANNASEE во время титров (credits). Цитаты появятся в конце титров.

LOST VIKINGS 2

Коды вводятся на экране паролей уровней:

W4RP — попасть на последний достигнутый уровень;

GHST - неуязвимость;

CR3D - **кредиты.**

Пароли уровней: NTRO, 1STS, 2NDS, TRSH, SW1M, WOLF, BR4T, K4RN, BOMB, WZRD, BLKS, TLPT, GYSR, B3SV, R3TO, DRNK, YOVR, OV4L, T1N3, D4RK, H4RD, HRDR, LOST, OBOY, HOM3, SHCK, TNML, H3LL, 4RGH, B4DD, D4DY..

MADSPACE

Нажмите ~ для включения консоли и набирайте коды:

WEAPON - всё оружие;
CLIP - ходить сквозь стены;
GOD - неуязвимость;
KILL - убить всех монстров;
SCAN — двигающийся сканер;
RESTORE - полное оружие и энергия.

MAGESLAYER

Нажмите на клавишу "тильда" ` ,, чтобы вывести панель управления. Набирайте следующие коды:

impulse 11	Режим "бога" (неуязвимость)
pc_spawnthing "имя"	Создать дружественного монстра. В качестве имени доступны rat, bat, wererat1, wererat2, wererat3, scorpion, spider,
impulse 10	Мощная магическая атака
bind p positions	Вывести информацию о ваших координатах (X,Y,Z)
a_moveme X,Y,Z	Перенести вас в указанную координатную точку
dir maps	Список доступных карт
map"название карты"	Начать игру на карте
fly	Режим полета On/Off. Взлетать при помощи Jump
ode to jack	Убить всех врагов на уровне.
bigfinale	Показать конечное видео
noclip	Режим хождения сквозь стены
impulse 42	Встроенная шутка программистов ("пасхальное
impulse 43	Мгновенная смерть (номер 1 из 5)
impulse 69	Мгновенная смерть (номер 2 из 5)

MASS DESTRUCTION

Коды вводятся с титульного экрана.

GOLEVXX - выбор этапа (XX - номер этапа от 01 до 24):
AMMO — доступность оружия.

MEGARACE 2

Ввод кодов осуществляется в меню:

DEBUG — преображения машины во время игры (O — для преображения, I - для возврата к прежнему);
GAME - пропуск вводной анимации;
MAP - карта трассы;
MONEY - начать заново игру, получить 99999 монет;
NOLANCE - Лэнс Бойл перестанет капать вам на мозги;

SPEED — скоростной автомобиль.

MEN IN BLACK

Во время игры нажмите **Esc** для выхода в меню. С клавиатуры введите DOUGMATIC — вас должно выкинуть обратно в игру (если не получилось с первого раза, попробуйте попереключать шрифты). Вводите следующие коды в меню:

AGENTJ - играть за агента J;
AGENTK - играть за агента K;
AGENTL - играть за агента L;
AGENTX - играть за агента X;
AMAZON — Амазония;
ARCTIC - Арктика;
FRALES - база пришельцев;
GALLERY — тренировочные комнаты;
GIVEME - все оружие;
HEALME - полное здоровье;
HQ — штаб-квартира MIB;
KILLEM — убить всех врагов на экране;
LOADME - бесконечные патроны;
MOVEME — дать слоты сохранения начала всех уровней;
PROTECTME - бессмертие;
TEMPLE - храм инков;
UNDERGND - подземелье.

MOTO RACER

Введите следующие коды вместо имени. После нового запроса о введении имени можете ввести настоящее имя, которое хотите использовать.

cdnalsi — Сделать доступными все трассы
ctekcop - Маленькие мотоциклы

Секретные трассы (1)

В качестве своего имени укажите: «CDNALSI». Имя будет принято с характерным звуковым сигналом, потом вам предложат ввести имя еще раз. Теперь вводите свое настоящее имя, код уже сработал.

После этих манипуляций на экране выбора трассы появятся новые варианты:

трасса, проложенная по Великой китайской стене;
трасса среди развалин;
гонки в Красном городе;
трасса в лесистых горах.

MYTH

Чтобы выбрать какой либо уровень нажмите и держите клавишу **Пробел** и набирайте «new game».

Нажмите **Ctrl** и «+» для моментального выигрыша.

NBA LIVE '98

Если вы захотите как-то разнообразить игру, попробуйте в меню создания команды (Custom Team) ввести вместо названия следующие коды: EA Europals, Hitmen AllSorts, Hitmen Coders, Hitmen Earplugs, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels, QA Campers, QA Dbuggers, QA Testtubes, TNT Blasters. Появится надпись «Hidden Team Activated», и вам станут доступны все эти команды, полностью состоящие из сотрудников *Electronic Arts* и *TNT*.

NEED FOR SPEED 2

Если вы хотите использовать секретный автомобиль или выбрать дополнительную трассу, в главном меню наберите один из предложенных паролей:

ARMYTRUCK - армейский грузовик;
BMW - БМВ;
BUS - школьный автобус;
COMMANCHE - мини-грузовик;
JEEPYJ - джип;
LANDCRUISER - джип «Toyota Land-cruiser»;
MERCEDES - «Мерседес»;
MIATA - «Mazda Miata»;
QUATTRO - «Ауди-кваттро»;
SEMI - седельный тягач;
SNOWTRUCK - грузовик «Мерседес Unimog»;
VANAGON — «Фольксваген»-комби;
VOLVO - «Вольво»;
VWBUG - «Фольксваген-жук»;
VWFB - «Фольксваген-фастбек»;
HOLLYWOOD - голливудская трасса «Monolithic Studios»;
PIONEER - увеличение скорости секретных машин;
SLIP - режим скольжения.

Как использовать эти пароли

Для любителей летающих тарелоках да тиранозавров фирма «Electronic Arts» разместила в каталоге «ELECTRONIC ARTS \ NEED FOR SPEED II \ GAMEDATA \ CARMODEL \ PC» около двух десятков описаний причудливых «машин». Каждому транспортному средству соответствует пара файлов с расширениями «.GEO» и «.QFS». Подставив новые файлы вместо стандартных простым переименованием, вы сможете вместо гоночной машины прокатиться на танке или монорельсовом поезде.

Итак, файлы стандартных автомобилей таковы: «CALA.*», «ESPR.*», «FF50.*», «ISDE.*», «JAGR.* , «LGT1.*», «MCF1.*», «GT90.*». Набрав приведенные выше пароли, вы сможете использовать дополнительные файлы: «ARMY.*», «BMW5.*», «COMC.*», «BUG.*», «LAND.*», «MERC.*», «MIAT.*», «QUAT.*», «SBUS.*», «SEMI.*», «SNOW.*», «VANA.*», «VOLW.*», «VWFB.*», «VWFB.*», «IDGO.*», «YJ.*». А вот «экзотика», на которой можно прокатиться, подставив (переименованием) вместо стандартных или доступных через пароли файлов следующие «секретные» файлы: «BOX.*», «CART.*», «CITR.*», «CRAT.*», «LIMO.*», «LOG.*», «MONO.*», «OUTH.*», «SM45.*», «SM46.*, «SM47.*», «SM48.*», «SM49.*», «SM50.*», «SOU1.*», «SOU2.*», «SOU3.*», «TANK.*», «TREX.*», «WAGO.*».

Вы сможете «документировать» свои заезды, нажимая клавишу F10 (сохранение изображения в файле).

NHL 98

mantis Дает хоккеистам удлиненные клюшки и ноги
homegoal Шайба забита хозяевам поля
awaygoal Шайба забита гостям.
penalty Назначено пенальти
injury Назначено "вне игры"
zambo На льду появляется Замбони
victory Запустить фейерверк над стадионом
flash Камера проносится над полем
nhlkids Уменьшает игроков до размера детей
check Грубо физически воздействовать на ближайшего игрока
grab Тоже самое клюшкой

NIGHTMARE CREATURES

Напечатайте эти коды в главном меню и нажмите Enter. Вы услышите звук. Для разрешения других кодов вам надо сначала ввести код EVERYWHERE.

EVERYWHERE - выбор уровня, разрешение других кодов;
BOULON - бесконечные боеприпасы;
GU - кровавый режим;
BRONKO - играть за чудовищ;
DAVID - отменить комбинации ударов;
BES - режим Debug;
MOBY - выбор трека с CD:
ALAIN GUYET - включение всех читов.

NUCLEAR STRIKE

Пароли этапов:

1 - JUNGLEWAR
2 -- BUCCANEER, (HAMMERHEAD)
3 - DETONATE
4 - AFTERSHOCK. (BLITZKRIEG)
5 - CHESSPIECE, (NOMANSLAND)
6 - BASTILLE
секретный - LIGHTNING

Другие пароли:

UNLEADED - неограниченное топливо;
GUNSRUS - неограниченные патроны;
CHAINMAIL - неограниченная броня;
EAGLEEYE - вы не можете стрелять, как и ваш противник;
OLDSCHOOL - вид сверху вниз;
SHARK BAIT - стрелять ракетой в землю;

MAD BOMBER - неограниченные патроны;
CHEESYPOOF - неограниченное топливо, патроны и броня.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Коды вводятся в главном меню.

Просмотр видеороликов

Чтобы увидеть все мультики, удерживая **Shift**, нажмите в главном меню ↑, ←, →, ←, →, ←, →, ↓.

Выбор уровня

А чтобы выбрать любой уровень игры, удерживая **Shift**, нажмите в главном меню ↓, →, ←, →, ←, →, ←, ↑.

OUTLAWS

OLAIRHEAD - режим полета;
OLASH - бесконечные боеприпасы, автоматическая перезарядка оружия;
OLCDS - режим суперкарты;
OLFPS - вывод на экран информации о количестве кадров в секунду;
OLGPS - вывод координат игрока в режиме включенной карты;
OIJACKPOT - добавление инвентаря;
OLREDLITE - все враги замрут на месте (чтобы продолжить игру, этот режим нужно отключить);
OLZIP - телепортация;
OLOPEC - дополнительное масло для лампы;
OLGUSHER - бесконечное масло для лампы.

PANDEMONIUM 2

IMMORTAL - 31 жизнь;
NEVERDIE - неуязвимость;
HORMONES - полное здоровье;
GETACCES или OCMCKKEJ - выбор уровня;
MAKMYDAY - оружие;
GONAHURL - режим перемещающейся камеры;
SKATBORD - скоростной режим;
GENETICS - режим мутанта;
ACIDDUDE - психоделические текстуры;
JUSTKIDN - оживающие монстры.

Пароли уровней

номер уровня	название уровня	пароль
1	Ice Prison	EMIAGCAI
2	Zorrscha's Lab	OMACCBAI
3	Hot Pants	FAIAGCBI
4	Stan's The Man	FEKAGCCA
5	Oyster Desoyster	LGBF1ICE
6	Puzzle Wood	LMBBIIEE

7	Temple Of Nori	IEBBIIGF
8	Egg! Egg!	KNBBIIAI
9	Huevos Libertad!	LGBJIICI
10	Pipe Hous	LOBJIIEI
11	Hate Tank	IGBJIIGJ
12	Fantabulous	FFCAGCCC
13	Mr. Schneobelen	FHCAGCCK
14	Collide O Scope	FJKEGCDC
15	The Zoul Train	FLKEGCDK
16	Lick The Toad	ADIKBIIB
17	The Bitter End	ADMIBIID
18	Rub The Buddha	MAECCBEJ

PINBALL ILLUSIONS

Если во время игры набрать «earthquake», то у вас будет отсутствовать ограничение на число тилтов. Так же рекомендуется попробовать «vacuum».

POD

label	Показывает имя водителя
retro	Вид сзади
garag	Починка машины
map	Показывает карту

POSTAL (ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ)

healthful	Добавить здоровья до 100%
thickskin	Добавить защиту до 100%
carrymore	Увеличить емкость inventory вдвое
gimmedat	Все оружие и патроны к нему
hesstillgood	Воскресить убитого игрока
dawholeenchilada	Патроны для выбранного оружия
shellfest	Получить Chain Shotgun и патроны к нему
shotgun	Получить Regular Shotgun и патроны к нему
thebestgun	Получить Chain Shotgun и патроны к нему
lobitfar	Получить 10 гранат и коктейлей Молотова
titaniii	Получить гранатомет и боезапас к нему
sternomat	Получить Grenade Gun и боезапас к нему
firehurler	Получить огнемет и баллоны для него

POWERBOAT RACING

Введите следующие коды во время игры.

eps — Режим чемпионата

pbr — Режим слалома

pdl - Секретный уровень: шахты

urn - Использование катамаранов

Наберите «SML» вместо вашего имени, чтобы гоняться с радиоуправляемой моторной лодкой.

PRAY FOR DEATH

Вводить коды надо на экране титров:

MEETTHEGUYS - игра внутри игры (в случае вашей победы могут появиться дополнительные возможности);

TOONSOUND — мультяшный звук;

SENDMEFASTER — ускоренная игра;

NEEDNOBATTERIES - посмотрите на геарег'а, когда рядом нет противников.

PROTOSTAR

Идите в «Trade» (торговля), если у вас есть свободное место в контейнере. Далее нажмите на кнопку «Buy Goods». Выберите что-нибудь стабильное по цене. Далее в цене нажмите цифру 1 столько раз, сколько можете (до тех пор, пока вы не сможете больше добавлять единиц в цене). Далее щелкните на «Suggest» для того, чтобы подтвердить цену. Они согласятся, и цена изменится на 19961. Далее купите столько много вещей, сколько сможете, и это добавит вам денег на ваш счет. Далее, пока ваш контейнер заполнен, выходите из «Trade», идите в «Engineering» и вываливайте то, что вы купили. Если вы сделаете это, то сможете вернуться в «trading» и повторить процесс, чтобы получить ещё больше денег. После этого лучше всего идти в космопорт и купить там весь третий уровень.

QUAKE II

Все коды набираются из консоли (во время игры нажмите ~)

give all - все предметы;

give health - здоровье + 100;

give weapons - всё оружие (без боезапаса);

give ammo - все патроны;

give armor - броня + 200;

give body armor - броня +1;

god - неуязвимость;

notarget - невидимость для врагов;

noclip - можно ходить сквозь стены;

give jacket armor - бронежилет;

Оружие (без патронов):

give blaster -- бластер;

give shotgun - Shotgun;

give super shotgun - Super Shotgun;

give machinegun - Machinegun;

give chaingun - Chaingun;

give grenade launcher - Grenade Launcher;

give rocket launcher - Rocket Launcher;

give railgun - Railgun;

give bfg10k - BigFu'kingGun10k.

Патроны:

give shells - Shells + 10;
give bullets - Bullets + 50;
give cells - Cells+ 50;
give grenades - Grenades + 5;
give rockets - Rockets + 5;
give slugs - Slugs + 10.

Другие предметы:

give quad damage - Quad Damage;
give invulnerability - Invulnerability;
give silencer - Silencer;
give rebreather - Rebreather;
give environment suit - Environment Suit;
give ancient head - Ancient Head;
give adrenaline - Adrenaline;
give bandolier - Bandolier;
give ammo pack - Ammo Pack;
give data cd - Data CD;
give power cube - Power Cube;
give pyramid key - Pyramid Key;
give data spinner - Data Spinner.

Экстра-коды для получения 8 предметов, которых невозможно добыть с помощью кода «give all».

give airstrike marker - AirStrike Marker:
give blue key - Blue Key;
give red key - Red Key;
give security pass - Security Pass;
give commander's head - Commander's Head;
give power shield - Power Shield;
give armor shard - Armor Shard;
give combat armor - Combat Armor.

Коды для перехода с уровня на уровень — вариант первый

Наберите в консоли команду:

уровень Warehouse - exec warehouse.cfg,
уровень Jail - exec jail.cfg.
уровень Mine — exec mine.cfg,
уровень Factory — exec factory.cfg.
уровень Power - exec power.cfg.
уровень Big Gun - exec biggun.cfg.
уровень Hangar — exec hangar.cfg,
уровень City — exec city.cfg,
уровень Boss - exec boss.cfg.

Коды для перехода с уровня на уровень - вариант второй

Чтобы перейти на желаемый уровень, всего лишь наберите в клавиатуре «map levelname» (например, «map base1). Ни в коем случае не вводите «.bsp».

(*) — звездочкой помечены секретные уровни.

Unit 1	Base Unit
Outer Base	base 1 .bsp
Installation	base2.bsp
Comm Center	base3.bsp
Lost Station (*)	train.bsp (*)
Unit 2	Warehouse Unit
Ammo Depot	bunk1.bsp
Supply Station	ware 1.bsp
Warehouse	ware2.bsp
Unit 3	Jail Unit
Main Gate	jail1.bsp
Destination Center	jail2.bsp
Security Complex	jail3.bsp
Torture Chambers	jail4.bsp
Guard House	jail5.asp
Grid Control	security.bsp
Unit 4	Mine Unit
Mine Entrance	mintro.asp
Upper Mines	mine1.bsp
Borehole	mine2.bsp
Drilling Area	mine3.bsp
Lower Mines	mine4.bsp
Unit 5	Factory Unit
Receiving Center	fact1.bsp
Sudden Death (*)	fact3.bsp (*)
Processing Plant	fact2.bsp
Unit 6	Power Unit / Big Gun
Power Plant	power1.bsp
The Reactor	power2.bsp
Cooling Facility	cool1.bsp
Toxic Waste Dump	waste1.bsp
Pumping Station 1	waste2.bsp
Pumping Station 2	waste3.bsp
Big Gun	biggun.bsp
Unit 7	Hangar Unit
Outer Hangar	hangar1.bsp
Comm Satelite (*)	space.bsp (*)
Research Lab	lab.bsp
Inner Hangar	hangar2.bsp
Launch Command	command.bsp
Out lands	strike.bsp
Unit 8	City Unit
Outer Courts	city1.bsp

Lower Palace	city2.bsp
Upper Palace	city3.bsp
Unit 9	Boss Levels
Inner Chamber	boss1.bsp
Final Showdown	boss2.bsp

Команда «map» может также использоваться для просмотра видеовставок (movie), надо только набрать «map moviename» на консоли. Например: «map idlog.cin».

Описание ролика	***Название***
логотип компании id	idlog.cin
Заставка (вступление)	ntro.cin
Демонстрации игры	eoul_.cin, eou8_.cin
Окончание	end.cin

RED ALERT: COUNTERSTRIKE

Сражение **с гиганскими муравьями**

Находясь в главном меню, при нажатой клавише LShift наведите указатель мышки на громкоговоритель в правом верхнем углу и нажмите левую кнопку мыши.

RED BARON 2

Эти действия помогут вам выжить при массированном огне, ведущемся с земли. Создайте новый файл с именем RB2sim.ini. В текстовом редакторе (например, wordpad или notepad) наберите, оставив пустую строку в начале файла перед строчкой [Baron] и между каждыми последущими строками (это нужно для корректной работы), следующее:

```
[Baron]

bulleiMassFactor=180

groundGunnerBase=800

groundGunnerNoise= 180

groundGunnerConvergence= 160
```

Далее сохраните файл как RB2sim.ini и переместите его в вашу RedBaron2 директорию. Внимание! На игру должен быть установлен в обязательном порядке апгрейд Red Baron 2 Patch.

REDLINE RACER

Наберите dissent в качестве вашего имени, чтобы получить самое лучшее оборудование. Если вам нравятся красивые девушки, то советуем быстро свернуть в правый туннель на трассе Devil's Canyon. В конце него находится миловидная особа в откровенном купальнике.

REDNECK RAMPAGE

RDCLIP - режим прохода сквозь стены;
RDDEBUG - отладочный режим;
RDELVIS - бессмертие;
RDGUNS - всё оружие;
RDINVENTORY - весь инвентарь;
RDITEMS - все предметы;
RDKEYS - все ключи;
RDALL - ключи, инвентарь, оружие и здоровье;
SHOWMAP - вся карта;
RDUNLOCK - включение всех рубильников и переключателей, отпирание всех замков;
RDSKILLx - изменение уровня сложности (x = 1 ... 4);
RDRATE - количество кадров в секунду.

ROAD RASH

Во время игры:
XYZZY - включение режима ввода кодов;
SPOON! — ускорение;
THWACK! - цепь;
K`THUNK! - дубинка;
BRIBE - убить полицейского;
PLUGH - отключение режима ввода кодов.

SCREAMER RALLY

Введите эти коды в главном меню:
TRAMO - все трассы;
CARBO - все машины;
LEALL - доступ во все лиги.

SCUD: IE

Пароли этапов
2 - OLD MAN;
3 - SHORT BUT TALL;
4 - DIET MNIP;
5 - TITHES;
6 - POPCORN;
7 - NOT POODLE;
8 - PACKET OF CRISPS;
9 - MEDICINE;
10 - SNOWBOARDING;
11 - 216BIT;
12 - RENDERING;
13 - BEAR GAME;
14 - HORSE;
15 - KIDDYWINKS;
16 - JALLABALLABON;
17 - HOT BEVERAGE;
18 - MUNTRESS;
19 - PANTERA ROSA;
20 - RENNAISSANCE WEDDING;
21 - HECTIC MAN.

SEVEN KINGDOMS

Итак, если вы никак не можете выиграть, воспользуйтесь этими кодами (при использовании кодов набранные вами очки будут обнулены).

Наберите следующую комбинацию: «!!!@@@###», далее нажмите одну из следущих клавиш:

C — добавление $1000 на ваш счет;

\ — добавление 1000 единиц пищевых запасов;

T - все технологии;

M - открывание всей карты;

; - увеличение численности населения в выбранном городе (национальность добавленного населения будет выбрана случайным образом, так что будьте осторожны);

= - увеличение очков игрока при выборе «Seat of Power»;

B - немедленно завершить строительство выбранного строения;

Z - включить / выключить режим быстрого строительства;

U - король бессмертен.

SEVEN KINGDOMS

Итак, если вы никак не можете выиграть, воспользуйтесь этими кодами (при использовании кодов набранные вами очки будут обнулены).

Наберите следующую комбинацию: !!!@@@### далее нажмите одну из следующих клавиш:

C - добавление $1000 на ваш счет;

\ - добавление 1000 единиц пищевых запасов;

T - все технологии;

M - открывание всей карты:

; - увеличение численности населения в выбранном городе (национальность добавленного населения будет выбрана случайным образом, так что будьте осторожны);

= - увеличение очков игрока при выборе «Seat of Power»;

в — немедленно завершить строительство выбранного строения;

Z — включить / выключить режим быстрого строительства:

U — король бессмертен.

SHADOW WARRIOR

Нажмите T (появится значок SW) и наберите:

CONFIG - меню отладки;

SWCHAN — режим Бога;

SWGHOST - режим прохождения через стены;

SWGIMME - весь инвентарь:

SWGREED - режим Бога, весь инвентарь и оружие;

SWLOC - введенный в первый раз. показывает скорость игры, во второй - координаты играющего;

SWMAP - показывает полностью карту уровня;

SWNAME - изменить имя в режиме multiplayer;
SWQUIT - выйти из игры;
SWRES — сменить разрешение экрана;
SWSAVE — сохраняет текущий уровень на винчестере в виде файла swsave.map. В дальнейшем вы можете отредактировать этот уровень встроенным редактором уровней BUILD;
SWSTART — начать уровень сначала;
SWTREKXX - перейти к уровню *XX.*

SHADOWS OF THE EMPIRE

В качестве имени игрока наберите "R Testers ROCK"- тогда все уровни в игре будут доступны изначально. Для просмотра конечного видео наберите в качестве имени "Credits".

SHIPWRECKERS (OVERBOARD)

Игра делится на 5 миров, каждый из которых, в свою очередь, состоит из 4 уровней. По традиции жанра в конце каждого мира вас ожидает Главный Гад или, проще говоря Босс. Все коды представляют собой сочетание различных символов (преимущественно океано-пиратского уклона). Всего есть 4 символа: корабль (К), череп (Ч), рыба (Р) и, конечно, якорь (Я). А вот, собственно, и коды:

1 - 2	К - Ч - Р - Я - К - Я	3 - 4	К - Я - К - Р - Я - Р
1 - 3	К - Я - Ч - К - Я - Р	4 - 1	Ч - Ч - Я - К - Р - Р
1 - 4	Ч - К - Р - Я - Я - К	4 - 2	К - Я - Ч - Р - Р - Я
2 - 1	Р - Р - Я - К - Ч - Я	4 - 3	Ч - К - Ч - Ч - Р - К
2 - 2	Ч - Я - Я - Р - Я - К	4 - 4	К - Р - К - Р - К - Я
2 - 3	Р - Я - К - К - К - Ч	5 - 1	Я - К - Р - Ч - Р - К
2 - 4	Я - Р - К - Ч - Ч - Р	5 - 2	Р - К - Р - Ч - Р - К
3 - 1	К - Ч - Ч - Р - Я - Ч	5 - 3	К - Р - Ч - Я - Я - Ч
3 - 2	Р - Ч - Я - Р - Ч - Р	5 - 4	Ч - К - Я - Р - К - Ч
3 - 3	Р - Р - К - Ч - Р - К		

SHOCKWAVE ASSAULT

Назовите своего пилота «WarOfTheWorlds» (следите за регистром букв) - и вы сможете использовать клавиши <- и -> для выбора миссии.

Во время миссии нажмите на паузу и введите «TakeMeToYourLeader» для получения множества щитов, лазеров, горючего и снарядов.

SHRAK

Death Glow	— карта dglow;	The Shipyard	— карта city;
Toxic Waste	— карта under;	Nite Fall	— карта nitefall;
Remnants	— карта rubble;	Ending	— карта end1;
Wreck Age	— карта age;	Transport Hub	— карта hub;
Catharsis	— карта cath;	Under Dwellings	— карта caverns.
Den ofXX Denial	— карта dog;		

SIMFARM

Во время игры напечатайте CORN при нажатой клавише **Select** , затем нажмите **Enter** - и получите 10000 очков.

SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY

Чтобы уподобиться Горцу (бессмертие), надо нажать **Alt + Shift** + V, после чего выбрать в меню инвентаря Viewmaster. В результате у вас, помимо всего прочего, прибавится (обновится) время.

STAR FLEET ACADEMY

Для того, чтобы перезарядить фотонные лазеры в 7 миссии, наберите "****TIBERIUS" после первой схватки, приблизьтесь на расстояние транспортировки до базы и нажмите “i”.

В системе Omega 12-300 наберите "$PUNISH", чтобы получить супер-фотонную энергию.

Чтобы победить Romulan в конечной миссии, наберите MERCURY".

Чтобы победить Sherak-a в Smugglers Den, наберите "$->ME!"

Для того, чтобы попасть в секретную систему, в Common Ground отправьтесь на Thaxius из Tasocles. Чтобы отыграть секретную миссию, в миссии Balance of Terror наберите "KNAT ATTACK" на консоле Звездной базы.

STARCRAFT

Коды вводятся вовремя игры после нажатия клавиши **Enter** (ввод также подтверждается - я нажатием **Enter**).

Power overwhelming	- Режим неуязвимости (God Mode)
Show me the money	— 10.000 единиц газа и 10.000 единиц минералов
Operation CWAL	- Ускорение постройки зданий и боевых единиц
The Gathering	- Бесконечная мана для всех использующих ее единиц
Game over man	— Проиграть игру
Noglues	— Запрещение врагам использовать магию
Staying Alive	— Вы никогда не завершите миссию
There is no cow level	— Выиграть миссию
Whats mine is mine	- Минералы
Breathe deep	- Vespene Gas
Something for nothing	- Задействовать все upgrad-ы
Black Sheep Wall	- Раскрыть карту
Medieval man	— Задействовать все upgrad-ы на конкретный юнит
Modify the phase variance	— Все здания доступны для постройки
War aint what it used to be	- Выключить режим карты «fog of war» («туман войны»)
Food for thought	- Возможность строить юниты без учета продовольствия
Ophelia	— Нажмите **Enter,** а затем наберите название миссии, куда хотите переместится

STREETS OF SIMCITY

Нажмите одновременно комбинацию клавиш **Ctrl + Alt + X** для того, чтобы отбразить строку, в которую можно вводить коды. Все эти коды чувствительны к регистру больших букв:

lock and load — полный комплект боеприпасов,
sampo - очень много денег ($999,999),
im back - восстановить повреждения,
mr fabulous - неуязвимость,
jupiter - гравитация, как на Юпитере,
earth - земная гравитация,
mars - гравитация, как на Марсе,
moon - гравитация, как на Луне.
cruise control — включить cruise control,
cow frags - отоброжать cow frags в окне Scenario Progress (F3),
beefcake beefcake - все оружие.

Внимание: эти коды действуют только в Player's Choice. Они не работают во время сценария (Scenario) и в сетевой игре.

SUB CULTURE

Наберите в любом месте во время игры:

kamikaze — самоубийство;
tonka — защитное поле;
refill - восстановление брони;
mutant - радиационная защита;
billy - увеличение скорости игры;
tick - добавление счетчика Гейгера;
rinse — уровень 0;
dryer - уровень 1;
cotton - уровень 2;
delicates - уровень 3;
tumble — уровень 4;
colours - уровень 5;
halfload — уровень 6;
didit — успешное окончание миссии;
bedlk - режим Бога;
haveall — доступны все миссии;
havesome — доступны все миссии;
wonga - деньги;
imnotluc - режим Бога;
scotty — телепортация (см. далее);

Телепортация:Наберите «SCOTTY», и игра будет заморожена (приостановлена). Далее введите один из следущих кодов, символизирующих место, куда вы задумали телепортироваться.

Touka, Boot, Flats	Refinery, Cave, Bucket
Beluga, Knob, Anchor	Ribs, Tunnel
Velcova, Arch, Outlet2	Outlet, Wood
Tryton, Pipe, Outlet3	Can, Limpet
Aquatraz, Volcano, Pipe2	Abyss, Cleft

TAKE NO PRISONERS

Нажмите **Shift** + ~ для того, чтобы появилась консоль, куда вводить коды, и набирайте их:

juggernaut	режим Бога (неуязвимость);
goldblum	режим полета;
wraith	ходить сквозь стены;
positions	показать вашу позицию (x,y,z);
a_moveme x,y,z	переместить вас в указанные координаты;
dir maps	список доступных карт;
map x	перейти на уровень X (X = название уровня);
spawn x	создать item или creature;
ode to jack	убить всех creatures на уровне.

Для получения разнообразных предметов:

w_saber	i_heatshield	i_radshield
w_assault_rifle	i_energyarmor	i_ir_goggles
w_crossbow	i_energyshield	i_stealth
w_laser_rifle	i_molotov	i_grav_belt
w_gauss_gun	i_gas_gren	i_force_barrier
w_grenade_launcher	i_claymore	i_override
w_rocket_launcher	i_float_disk	i_flare
w_flame_thrower	i_rocket_net	i_demopack
w_chain_gun	i gas_mask	i_energyshield
w_plasma_generator	i_laser_sight	i_dome_device
w_ptp_cannon	i_disk	i_dome_crystal
i_ medical_kit	i_enhancers	
i_flak_jacket	i_shuriken	
i_body_armor	i_implosion	
i_reflectarmor	i_fragger	

TANARUS

В игре присутствует следующий cheat. Для его исполнения вам потребуется танк с турборежимом и ракетами. Вам нужно нажать на кнопку turbo, обождать секунду, а затем выпустить ракету и двигаться вперед. Теперь режим турбо у вас будет включен без всяких затрат, пока вы не отмените это, нажав stop.

TEAM 47 GOMAN

Держите нажатой клавишу (~) или **F6** и вводите коды:

~POWER - отключить монстров;
~OWQUITIT - остановить споры из контрольного робота;
~YOUPYRO — можно играть, как монстры на данном уровне;
~YOUTWIT - играть как робот (после использования ~YOUPYRO);
~WIPEOUT - убить монстра;
~TRIPWIRE - убить робота;
~POWERUP — дать монстру полную энергию;
~POWERTIE - дать роботу полную энергию;
~TYPEWRITER - выводить количество кадров в секунду.

TEST DRIVE 4

Для ввода кодов первым делом зайдите в экран «Save Game». Выберите Slot 10, введите в нем код и нажмите **Enter.** Вы можете использовать коды в сетевой игре, только для этого все игроки обязательно должны вводить один и тот же код.

NOAICARS — отключить AI гонщиков в сетевой игре;
STICKIER - отключить трехмерные аварии (ваша машина не будет отрываться от земли);
AARDVARK - все аварии отключить;
ITSLATE - отключить спецэффекты (только для 3Dfx-версии);
CREDITZ - показать титры с клевыми картинками;
SRACLLA - разблокировать все машины;
LEVELLLA - разблокировать все трассы;
SPAZZY - Test Drive on Acid;
BANDW - черно-белый режим;
MIKTROUT - большие машины;
MPALMER - маленькие машинки;
GONZON - Fast Forward Mode;
GONZOFF - FF Mode Off;
BIRDVIEW - вид извне;
NITROXXX - nitro boost with horn button;
BOBCRED - extra credits;
COLOUR - включить цветной режим (после включения черно-белого).

THEME HOSPITAL

Подправьте файл «сохранения» при помощи шестнадцатиричного редактора: по адресу 61A95 запишите: «FFFFFFF». Это даст вам очень много денег.

TINTIN IN TIBET

В игре есть три разных кода, раскрываемых практически подбором. Если вам это не нужно — то:

код №1:315,
код № 2: 907,
код № 3: 623.

TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP

CMGARAGE	-	экстра-двигатели, найденные в двух пустых гаражах после Laguna;
TANK	-	вы можете уничтожить противника с огненной силой;
CMCOPTER	-	вид с вертолёта (только для одного игрока);
CMSTARS	-	красивое небо;
CMNOHITS	-	можно проезжать сквозь машины;
CMMICRO	-	вид сверху (как в Micro Machines);
CMCHUN	-	Го-карт вид;
CMDISCO	-	туман диско;
CM FOLLOW	—	вид из телевизионных камер (только в режиме одного игрока);
CMLOGRAV	—	низкая гравитация;
CMTOON	—	мультяшный горизонт.

TORIN'S PASSAGE

Нажмите **Ctrl+P** во время игры для включения «Psychadelic mode». Повторное нажатие **Ctrl+P** отключает этот режим.

TOTAL ANNIHILATION

С помощью этой хитрости можно освоить строительство юнитов, которые по задумке авторов должны быть построены с помощью «Advanced Construction units» и «Construction units». Выберите юнит и нажмите **Enter.** В окне сообщений вы должны выбрать «commander» и опять нажать **Enter.** Теперь вы можете увидеть, что вам доступны для строительства даже такие юниты, как Big Bertha's, Guardians и Warlord. На некоторых версиях игры вы сможете строить некоторые полезные юниты с помощью «advanced shipyard».

Ultra Vixen

Когда вы находитесь в «comic sections» щелкните мышкой на самую правую стрелку для того, чтобы расширить (advance) последнюю «comic panel» перед тем, как зайти в комнату. Далее щелкните на стрелку «Next» для расширения (advance).

В то время, когда вы находитесь в комнате, щелкните на «score», нажмите кнопку х на клавиатуре для того, чтобы увидеть, какая из утилит используется.

Вызовите экран chat-а и набирайте следующие коды:

ATM	Добавить по 1000 единиц железа и энергии
NOWISEE	Открыть всю карту
RADAR	100% охват территории радарами
DOUBLESHOT	Удваивание повреждений, наносимых противнику
DITHER	Помехи

TRIPLE PLAY '98

Наберите эти коды на стадионе или в меню Team select:

1 + 2 + 1 + 2 + Ctrl - EA Dream Team,

1 + 2 + 1 + 2 + Ctrl + 2 + 1 + 3 - новые стадионы,

1 + 2 + 1 + 2 + Shift + Ctrl — EA Dream Team в нижем белье.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

JFFSPNGDNBRG - неограниченная жизнь;
HTSDNM - галерея;
LRNMSNHR - показать титры;
MGRLSGTM - всё оружие;
RHNSRLL - неограниченное количество патронов;
MBRNKLSN - режим «Призрак»;
HFLLTHSH - враги уменьшаются;
PRMSHN - большие головы:
LLSNMRTN - неуязвимость;
BGGNTSS - режим «Диско»;
PTLFGNDS - переход на 1-ый уровень ;
QTMBGS - переход на 2-ой уровень;
GTMNDSBF - переход на 3-ий уровень;
NCPGHM - переход на 4-ый уровень;
RSTPDFRPL - переход на 5-ый уровень;
BGRSD - переход на 6-ой уровень;
NBCD - переход на 7-ой уровень;
LFRRSPR - переход на 8-ой уровень;
CRCDND - переход на секретный уровень LONG HUNTER;
CTNTSCND - переход на секретный уровень MANTIS;
THSFNDNT - переход на секретный уровень TREX;
HSTSMN - переход на секретный уровень CAMPAIGNER;
TRNTNNQ - вся карта открыта;
KNTSFSKS - режим полёта;
CRLSFNDNGS - чистые цвета;
DGHTTSRS - все ключи;
TKMDKK - показать противников;
GSRCGKFS - QUACK-режим.

TWISTED METAL 2

Наберите «gloriousicecream» в меню выбора машин для того, чтобы стать неуловимым Sweettooth.

UPRISING

Для введения кодов нажмите сначала клавишу Т, а затем введите коды.

chump - Бессмертие
dangerous - Бесконечные боеприпасы
tuff - Сверхускорение

VIRTUA COP 2

Войдите в директорию Virtua Cop 2, откройте файл VCOP2.INI на редактирование, найдите текст под названием [GameSetting].

Установите значение переменной Extra равным 2.

У вас должно получиться так:

[GameSetting]
Extra=2
Сохраните и закройте файл, запустите игру.
После запуска зайдите в Mode Settings (F6) - и вы увидите две новые опции: «Special» и «Cheat».
Меню «Special»:
Single Click Reload - перезарядка одиночным нажатием мыши;
Random Mode - оппоненты уходят в случайном порядке;
Mirror Mode - игровой экран становится зеркальным отображением (по сравнению с оригинальным);
Big Head Mode - появление личностей с большими головами.
Меню «Cheat»:
Auto Reload - автоматическая перезарядка оружия, когда заканчиваются патроны;
Weapon Select - позволяет выбрать любое специальное оружие;
Weapon Select (Special) - специальная версия опции Weapon Select.

VIRTUA COP 2

Войдите в директорию Virtua Cop 2, откройте файл VCOP2.INI на редактирование, найдите текст под названием [GameSetting].
Установите значение переменной Extra равным 2.
У вас должно получиться так:
"
[GameSetting]
Extra=2
"
Сохраните и закройте файл, запустите игру.
После запуска зайдите в Mode Settings (F6) — и вы увидите две новые опции: «Special» и «Cheat».
Меню «Special»:
Single Click Reload - перезарядка одиночным нажатием мыши;
Random Mode - оппоненты уходят в случайном порядке;
Mirror Mode - игровой экран становится зеркальным отображением (по сравнению с оригинальным);
Big Head Mode - появление личностей с большими головами;
Меню «Cheat»:
Auto Reload — автоматическая перезарядка оружия, когда заканчиваются патроны;
Weapon Select - позволяет выбрать любое специальное оружие;
Weapon Select (Special) - специальная версия опции Weapon Select.

VIRTUAL SPRINGFIELD

Чтобы активизировать транспортер, вы должны открыть свою карту, держать нажатыми клавиши Shift + V + S и дважды щелкнуть кнопкой мыши по звезде назначения. Это прибавит вам денег.

WAR GODS

Коды вводится в окошке Game/Properties/Advanced/Cheats. Если код введен правильно, надпись Cheat поменяется на Cheat OK! Первое из чисел включает режим, второе — выключает.

0708 (8070) - первый игрок наносит больший урон;
1037 (7301) - все фаталити активируются одновременным нажатием верхнего удара рукой и нижним ударом ногой;
1515 (5151) — неуязвимость второго игрока;
1971 (1791) - неуязвимость первого игрока;
2059 (9052) - неограниченное количество кредитов;
3366 (6633) - второй игрок наносит больший урон;
3871 (1783) - первый игрок может играть за Grox;
4774 (7447) - окончание игры сразу после победы над одним компьютерным соперником;
5721 (5721) - показывать частоту кадров;
9021 (1209) - первый игрок может играть за Exor:
9990 (9996) - всегда играть на первом уровне;
9991 (9996) - всегда играть на втором уровне;
9992 (9996) - всегда играть на третьем уровне;
9993 (9996) - всегда играть на четвертом уровне;
9994 (9996) - всегда играть на пятом уровне;
9995 (9996) - всегда играть на шестом уровне;
9997 (9996) - всегда играть на седьмом уровне.

WAR WIND 2

Чтобы ввести код, нажмите **Enter** в сообщении, потом нажмите **Enter** ещё раз.

!the sun also rises - открыть карту;
!golden boy - 5.000 resources, 1.000 butanium;
!the great pumpkin - выиграть кампанию;
!i am the bishop of battle - выиграть миссию;
!on a mission from gawd - быстрое строительство и сбор ресурсов.

WARCRAFT 2: BEYOND THE DARK PORTAL

Коды проверены на версии 1.3

Для ввода кода необходимо во время игры нажать клавишу Enter — внизу появиться командная строка «MESSAGE:». Набрав код в этой строке, вновь нажмите Enter. Если код сработал, то на несколько секунд в нижней части экрана появится надпись «enabled cheat».

IT IS A GOOD DAY TO DIE - неуязвимость.
GLITTERING PRIZES - дополнительно получить 10,000 gold, 5000 lumber и 5000 oil
VALDEZ или SPYCOB - получить 5000 oil
HATCHET - Get wood in 2 chops
MAKE IT SO - увеличение скорости производства

TITLE	— увеличение скорости работы ваших юнитов
NOGLUES	— Disables magical traps
SHOWPATH или ON SCREEN	— открывает всю карту
FASTEMO	— Demo starts earlier
UCLA	— выводит на экран сообщение «Go Bruins!»
DAY	— выводит на экран сообщение «FIEF»
NETPROF	— Laser display
TIGERLILY	— После ввода этого кода вы сможете переместиться в другие сценарии и компании. Для этого дополнительно нужно ввести HUMAN x или ORC x, где x - номер компании от 1 до 14
DECK ME OUT	— Upgrades all technologies immediately.
EVERY LITTLE THING SHE DOES	— Upgrades your magic users with all spells.
HATCHET, AXE AND SAW	— Dramatically increases lumber harvesting speed.
UNITE THE CLANS	— досрочная победа и переход к следующей компании
YOU PITIFUL WORM	— досрочное поражение
THERE CAN BE ONLY ONE	— переход к финальным титрам и просмотр эпизодов боев.
NEVER A WINNER	— Removes victory.

WATERWORLD

В командной строке DOS запустите игру со следующими параметрами:

water.exe -tooledup	— все предметы;
water.exe -twinky	— бессмертие;
water.exe -freestuff	— все оружие.

Во время выполнения задания нажмите клавишу W, чтобы перейти к следующему заданию.

WING COMMANDER: PROPHECY

Во время боевого вылета (когда вы находитесь в кабине истребителя) наберите «dynomite», далее нажмите Ctrl + c для того, чтобы включить / выключить возможность столкновения. Нажмите Ctrl + I, чтобы включить неуязвимость, и Ctrl + F12 — для уничтожения цели, попавшей к вам на прицел.

WORMS 2

Обратите внимание на регистр букв. Все они должны быть заглавными. Используйте **Caps Lock** или **Shift.**

SUPERSHOPPER	- у каждого появляется секретное оружие;
BACKFLIP	- нечто очень хорошее;
HIGHJUMP	- червячки прыгают очень высоко;
REDBLOOD	- червячки истекают кровью, когда им наносятся повреждения;
GODMODE	- бесконечная жизнь (червячков можно убить лишь скинув их в воду).

Пароли этапов:

2	TIMETHEREWERE	24	THEYWOULDSHOOT
3	SOMESMALLWORMS	25	GRANNIESJUST
4	WHOGOTVERYVERY	26	FORFUNANDLAUGH
5	ANNOYEDAND	27	ABOUTITINTHE
6	DECIDEDTO	28	EVENINGTIME
7	GOTOARMSIN	29	WFAPOLOGISEON
8	ORDERTOWIPE	30	BEHALFOFALLTHE
9	OUTTHERE	31	TERRITORIESTHAT
10	VICIOUS ENEMY	32	WEWENTTOTHE
11	COUNTERPARTS	33	TROUBLEOFTRANSLATING
12	THEYDEVELOPED	34	WORMS2INTOBUTWE
13	SOMEREALLY	35	DIDNTHAVETIMETO
14	COOLWEAPONSSUCH	36	TRANSLATETHESE
15	ASBANANABOMBS	37	PASSWORDSNOTTHAT
16	ANDMAGICBULLETS	38	THEYNEEDTOBEDONE
17	THEYTRAINED	39	WESUPPOSETHAT
18	ALLNIGHTAND	40	YOUAREREALLY
19	EVERYDAYSOTHEY	41	EXPECTINGTO
20	WOULDBECOME	42	SEEAWONDERFUL
21	PROFICIENT	43	CHEATMODEWHEN
22	INTHEIRWORMLY	44	FINISHTHEMISSIONS
23	WAYSSOMETIME	45	ANDYOUARERIGHT

WRIGGLERS

Пароли уровней

02	3351	12	7034	22	5330	32	2511
03	8880	13	3875	23	1014	33	3543
04	6089	14	2183	24	6526	34	7731
05	6131	15	4616	25	4776	35	9054
06	7062	16	9063	26	9486	36	1824
07	2700	17	3492	27	9662	37	8483
08	9138	18	3267	28	1955	38	4160
09	4252	19	5338	29	2599	39	1288
10	5198	20	7057	30	8730	40	1826
11	1931	21	3870	31	1454	41	9167

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

В «Option Menu» введите «SPAM» - появится бесконечное количество продолжений.

X-MEN: THE RAVAGES OF APOCALYPSE

Для ввода кода во время игры нажмите ~.

«LOGAN» - неуязвимость:

«AMMO» - полный боекомплект патронов.







Lemonade

